

Número 52
HOBBY PRESS
225 ptas.
MICROmanía
Sólo para adictos
SIMANT
Llega la marabunta
Entrevista
SIERRA ON LINE
Sin descanso hacia la cima
NUEVAS SECCIONES
Lo último en SONIDO, TECNOLOGÍA y MULTIMEDIA
DATA DISCMAN
Apuesta de futuro
VIAJA AL CONTINENTE PERDIDO Y ENTRA EN LA LEYENDA
LÍNEA DIRECTA CON EL CREADOR DE LA AVENTURA DEL AÑO
INDIANA JONES
AND THE FATE OF ATLANTIS
CANARIAS CEUTA Y MELILLA 215 PTAS.
Previews
ETERNAM
PREMIERE
ECO QUEST
Reportaje
UN MUNDO VIRTUAL EN TU PANTALLA
LAWNMOWER MAN

ESTE VERANO VA



Pres

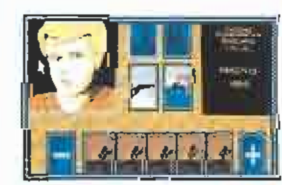




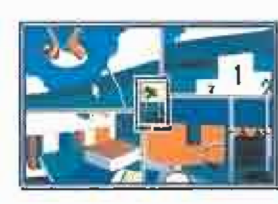
C O M
C O N
M E J O

UNA VERDADERA SENSACIO

¡MAS DE 30 PRUEBAS!
Incluye todas las disciplinas de pista y campo... ¡increíble animación y asombrosa acción!



¡DOS DISCOS GRATIS!
Con muchas más pruebas que incluyen: SALTO DE TRAMPOLIN NATACION . JUDO . LUCHA ESGRIMA y BOXEO



El JUEGO D

CBM AMIGA · ATARI S

WIZKID

WAKO







WIZBALL se casó y tuvo un hijo... WIZKID.
Es justamente como su padre, ¡no puede resistir los desafíos!
Nifta, su fiel gato amigo ha sido secuestrado al igual que Wizard y Wizball.
Todos ellos han sido encerrados en las mazmorras del castillo de ZARK,
excepto Nifta que ha sido llevado a la cárcel Turtle.
¿Lo has cogido?, bueno ¡ eso es sólo el comienzo de la aventura!

ATARI ST . CBM AMIGA . PC

LA PIRATERIA ES DELITO

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA · ERBE SOFTWARE

A A SER DE ORO







I T E
L O S
R E S

N DEL DEPORTE OLIMPICO



DIRECCION DE EQUIPO

Ponte al mando del entrenamiento de tu equipo en esta competición de verano.



CUADRO DE HONOR

Incluye la historia de los Juegos y los éxitos alcanzados por los participantes. Compara la actuación de los miembros de tu equipo con aquéllos que marcaron un hito en la historia mientras intentas conseguir nuevas marcas mundiales.

E J U E G O S

T · PC COMPATIBLES

SERRANO, 240 · 28016 MADRID TELEF. (91) 458 16 58

SIMANT™

MAXIS

ocean

The Electronic Ant Colony

ERBE

EL HORMIGUERO ELECTRONICO

Hormigas. Has compartido tu comida, tu casa y planeta con ellas. Las has pisado, echado insecticida y aplastado. Ahora tú puedes ser ellas.

APPLE MAC . CBM AMIGA . PC

¡EL IMPERIO DE KILRATHI HA VUELTO!

Simulador

La humanidad todavía necesita un héroe, ahora más que nunca, y tú sigues siendo el mejor piloto de la galaxia. Acaban de ofrecerte una oportunidad para demostrar lo que vales, sólo una posibilidad más de evitar que los mundos de la Tierra caigan bajo el enorme ejército del Imperio de Kilrathi.

Disponible en PC.

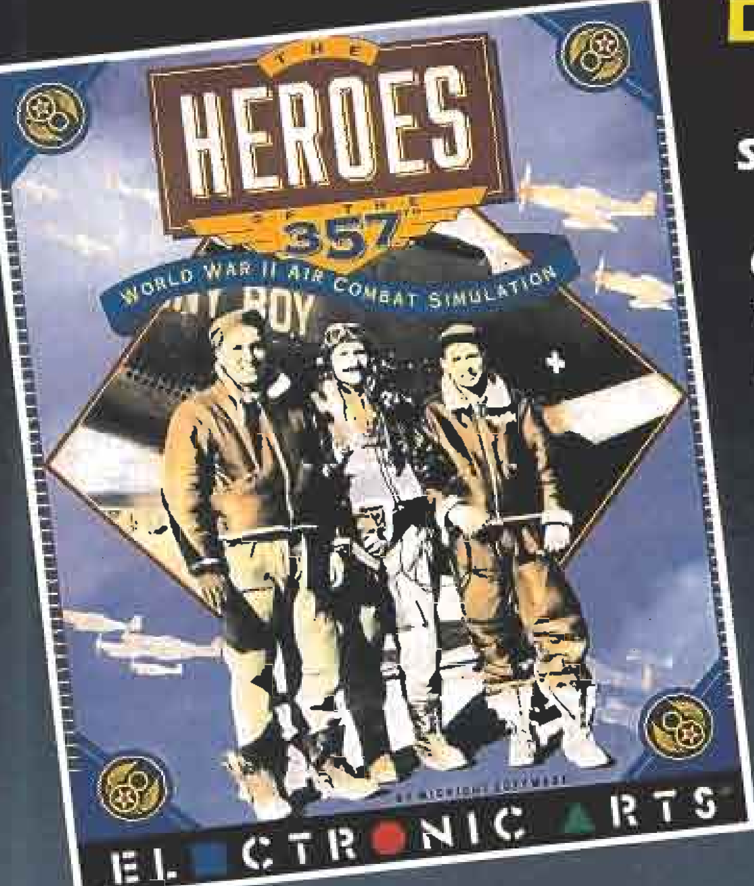
WING COMMANDER & SECRET MISSIONS 1 & 2 disponibles en PC CD-ROM



¡VUELA CON LOS MEJORES PILOTOS DE LA II GUERRA MUNDIAL!



Simulador



**Conviértete en un miembro de la 357
Vuela en 7 misiones históricas, incluyendo bombardeos, intercepción o escoltas.
Enfréntate a una multitud de objetos en aire y superficie. Equipa tu P-51con armas especiales.
Asiste a los informes cinematográficos antes de iniciar las misiones control único de la cámara para obtener múltiples ángulos de visión.**

Disponible en PC.



Sólo para adictos

Año VIII. – Nº 52 – Septiembre 1992 – 225 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Director
Domingo Gómez
Subdirectora
Cristina M. Fernández
Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Carmen Santamaría
Redactor Jefe
Javier de la Guardia
Redacción
Francisco J. Gutiérrez
Francisco Delgado
José C. Romero (Traducciones)
Directora Comercial
María C. Perera
Corresponsales
Marshal Rosenthal (U.S.A.)
Derek Dela Fuente (U.K.)
Eva Hoogh (Alemania)
Colaboradores
Toni Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Manuel Garrido
Santiago Erice
Diego Gómez
Rafael Rueda
Juan José Fernández
Antonio y José Dos Santos
Marc Steadman
Jesús Pérez Sicilia
Javier Sánchez
Secretaría de Redacción
Laura González
Fotografía
Daniel Ford

Director de Administración
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación
Paulino Blanco

Suscripciones
María del Mar Calzada
Cristina del Río
Tel.: 654 84 19/ 654 72 18

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
(Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax. 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km 11,200
28022 Madrid Tel. 747 33 33

Distribución
Coedis, S.A.
Tel. (93) 680 03 60
Molins de Rei (Barcelona)

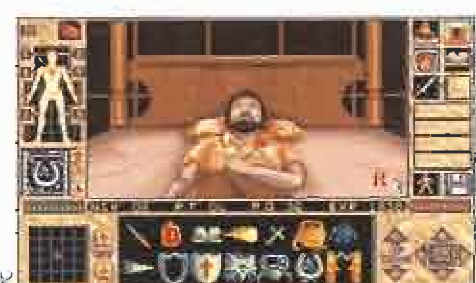
Circulación controlada por **O.J.D**
Esta publicación es miembro de la
Asociación de Revistas
de Información

Depósito legal: M-15.436-1985
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro

En este número

Si hay un héroe que tiene garantizado de antemano ocupar un lugar principal en la cartelera de soft, ese es Indiana Jones. Ahora sin pasar por el cine llega una nueva y espectacular aventura a la altura de su protagonista.


PC
«Indiana Jones & the fate of Atlantis»


PC
«Elvira II»


PC
«Eternam»


AMIGA
«Leander»


AMIGA
«Hook»

***V**enga, ánimo ¡vaya caras tan largas! Tampoco es para tanto, ya sabéis que lo bueno se acaba pronto, las vacaciones no iban a durar eternamente, y además, aquí estamos nosotros para contaros un montón de cosas novedades. ¡Seguro que la cuesta de septiembre no se os hace tan cuesta arriba! Después de nuestra aventura veraniega, no hemos querido abandonar del todo las emociones fuertes, y por eso os porponemos que echéis un vistazo a nuestra portada. Indiana llega con ánimos renovados y una genial aventura que seguro sólo van a poder afrontar los más curtidos en estas lides. Junto a nuestro héroe favorito encontraréis muchas otras propuestas interesantes. ¿Qué tal si ponemos los pies en la tierra? Seguro que más de uno va a encontrar esta historia muy interesante. Tiene su mérito convertirse en hormiga y organizar contra los humanos toda una colonia. Si vuestro gusto es más clásico tal vez prefiráis poneros a prueba con «Rolling Ronny» o «Leander», sin olvidar «Hook», la primera incursión de Ocean en el campo de la aventura gráfica. Sabemos que más de uno de vosotros se lo pasa en grande con los simuladores por eso hemos decidido exprimir a tope uno de los últimos programas del género publicado en nuestro país: «Megafortress». Cambiamos de tercio y sin perder el rumbo os presentamos un par de reportajes que os van a dejar boquiabiertos. La realidad virtual llega al cine de la mano de «The lawnmower man», una sensacional película repleta de efectos especiales. También encontraréis dentro de nuestras páginas de actualidad una entrevista con Srini Vasan, el Director Internacional de Sierra, que además de contarnos muchas cosas interesantes, trajo bajo el brazo los próximos juegos que su compañía editará en nuestro país. Hablando de novedades no queremos olvidarnos de «Eternam», un juegazo de Infogrames que seguro va a dar mucho que hablar.*
¡Pero que pasa! ¡Quiero más líneas, aún me quedan un montón de cosas por contar!... Venga a qué esperáis para pasar la página, ¡Qué queréis que os lo contemos todo! ¡Hasta el próximo mes!

La Redacción



Sonic is back

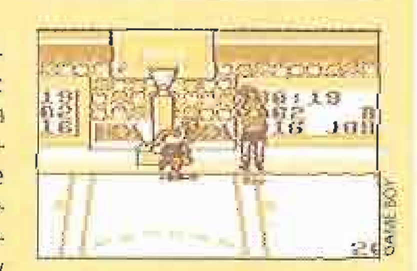



Con este título, para aquellos que no controléis del todo el lenguaje anglosajón, queremos decir que la estrella de Sega ha vuelto a vuestras pantallas. Este intrépido erizo se enfrenta de nuevo al doctor Robotnik, pero esta vez en compañía de un no menos intrépido y simpático zorro.

Los dos se las ingenian como pueden para salvar los mismos difíciles anillos e increíbles decorados que en la primera entrega. Pero en «Sonic 2», todo esto está mucho más mejorado, e incluso la velocidad de nuestros pequeños protagonistas es el doble de rápida (por lo visto pueden incluso volar...).

El lanzamiento de la segunda aventura del héroe de Sega está previsto para el próximo mes de noviembre y saldrá para todas las máquinas de la conocida compañía.

La mejor canasta



Electronic Arts ha conseguido algo realmente increíble: lanzar para vuestra pequeña pantalla de la Game Boy, «Jordan versus Bird» un clásico de los ocho bits. Los mejores baloncestistas de la National Basket Association, Larry Joe Bird y Michael Jeffrey Jordan, se enfrentan cara a cara en un singular duelo. Con todas las opciones de juego imaginables, amén de niveles, «Jordan versus Larry» ha sido dideñado en exclusiva por los dos jugadores. Mates, tapones, personales, pasos, triples y demás movimientos se dan cita en el que podríamos considerar mejor de baloncesto del momento.

Dinamic apuesta por el futuro



Dinamic ha decidido apostar por la tecnología Multimedia. Durante este mes, coincidiendo con el inicio de la liga de fútbol, la popular compañía española editará «Dinamic, simulador profesional de fútbol liga 92-93». El programa, realizado para Pc, combina la nueva tecnología con los juegos tradicionales ya que incluye un simulador de fútbol para disfrutar a tope y una base de datos, donde obtener información sobre los jugadores, la historia de cada equipo, y un largo etcétera.

El anillo esperado



Todos sabíamos que la gran novela de J.R.R. Tolkien daba mucho de sí. Por eso «El señor de los anillos» no podía quedarse en una única entrega, en un único programa para vuestro PC. Pronto se editará en nuestro país en castellano, «The two towers». Este juego de rol cuenta con las mismas características argumentales que «El señor de los anillos», pero con unas mejoras técnicas muy destacables, tanto en gráficos, diseños y decorados, como en sonido.

MEGA JUEGO

Para los amantes de los juegos cuya dificultad roza los límites de todo lo imaginable, llega un nuevo reto. Muy en la línea de «Dragon's Lair» y similares, aparece ahora en las pantallas de nuestros ordenadores, de la mano de ReadySoft, un auténtico superjuegazo que colmará todas las aspiraciones de esa legión de arcademaniacos que esperan ávidamente una oportunidad para machacar sus joysticks.

- **READYSOFT**
- Disponible: **AMIGA, PC**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Arcade**



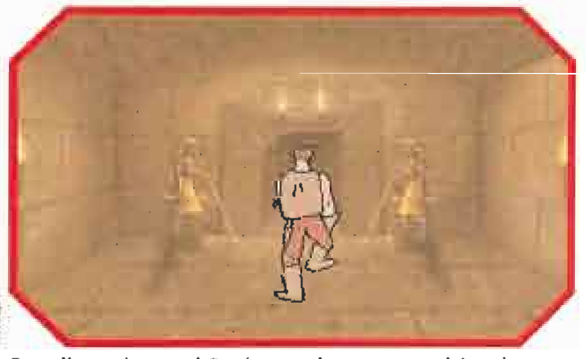
Guy es todo un maestro en el manejo de las armas y si no que se lo pregunten a los soldados del otro andén.



Nos encontramos ante un juego con fases al más puro estilo James Bond. No podremos tomarnos ni un respiro.



Bueno, quizá un pequeño respiro no viene mal del todo pero, no os fiéis, el descanso durará muy poco.



Para llegar hasta el Barón, tendremos que visitar lugares tan inhóspitos como los laberintos de las pirámides.

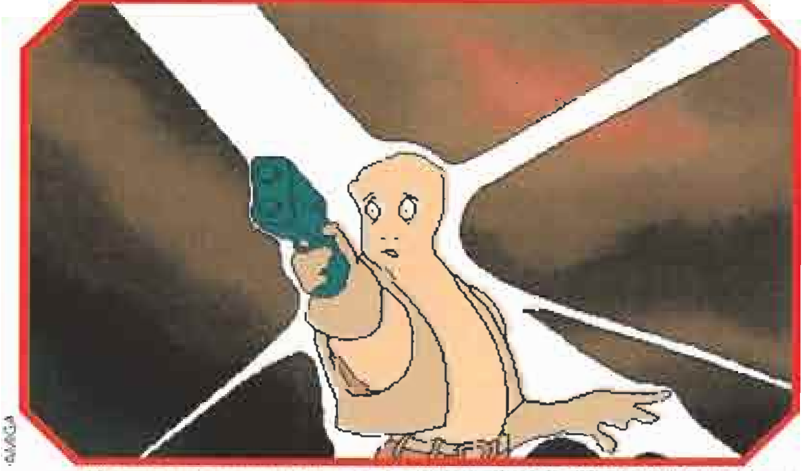
Si alguno de vosotros tuvo la suerte de disfrutar de las aventuras de Dirk en «Dragon's Lair» o fue capaz de superar todos los obstáculos estelares que Borf le puso a Ace en «Space Ace», por nombrar algún que otro juego, y le supieron a poco, estáis de enhorabuena. Os vamos a presentar a un nuevo personaje que lleva por nombre Guy. Es el agente mejor entrenado y de mayor prestigio del servicio de contraespionaje del gobierno, algo así como una mezcla entre Indiana Jones y James Bond, y viene dispuesto a salvar al mundo de la terrible amenaza que supone el pérfido Barón Von Max.

En pleno apogeo de la Segunda Guerra Mundial, cuando la maquinaria de guerra nazi comenzaba a mostrar sus puntos débiles, se le hizo al Barón Von Max el encargo de construir el arma definitiva. Aunque los aliados tuvieron noticia del hecho, no le dieron demasiada importancia ya que, claros aires de victoria soplaban a su favor. Sin embargo, cuando se interceptó el mensaje de que la máquina de Von Max ya era algo más que un simple proyecto, no daban crédito a lo que oían. ¿Cómo podía, un tipo medio chiflado como el Barón, haber construido un artefacto de una potencia destructora mayor que la de una bomba atómica, sin contar con una fuente de energía radioactiva? La razón era que, de algún extraño modo, Von Max había logrado reunir los legendarios Cristales del Armagedón que, según rumores, guardaban en su interior una energía capaz de hacer volar todo el planeta por los aires si no se controlaba adecuadamente.

A los aliados no les quedó otro remedio que solicitar los servicios de su agente más laureado, Guy. Las órdenes que recibió fueron escuetas y contundentes, "Localice al Barón Von Max y deténgalo. Firmado, Presidente Truman". Guy salió de los barracones desde los que vigilaba los movimientos de los aviones que partían hacia la batalla sabiendo que, desde ese mismo instante, no tendría ni un solo momento de descanso hasta haber cumplido su misión.

A LA CAZA DEL BARÓN

Nuestro amigo Guy se dedicará a recorrer el mundo en pos de Von Max, a través de las catorce fases de que se compone el juego, empezando por el mismísimo corazón del Tercer Reich, la ciudad de Berlín. En el metro de dicha localidad, tendremos el primer encuentro con unos nada amigables soldados que intentarán que nuestra misión se vaya al garete. Más tarde, nos las veremos con otro grupo de soldados en una estación de esquí en los alpes suizos, que nos atacarán en el teleférico de subida a la cumbre. En dicha cumbre, entraremos en la cabaña de Olga, una gran mujer en todos los sentidos, que arrea unas bofetadas de impresión. Si conseguimos dejar atrás a dicha señora, y sobrevivi-



Guy está a punto de convertirse en carbonilla. La elevada dificultad del juego hará que imágenes como esta nos sean más familiares de lo que desearíamos.



UN HÉROE AL SERVICIO DEL GOBIERNO

GUY SPY



En los enrevesados laberintos de las pirámides, habrá que andarse con mucho ojo para elegir el camino correcto. Cualquier descuido puede resultar fatal.



Algo que le hemos de agradecer al Barón, es que tengamos la oportunidad de conocer bellos parajes. Por cierto, ¿será el de la foto algún primo de Juan Valdez?.

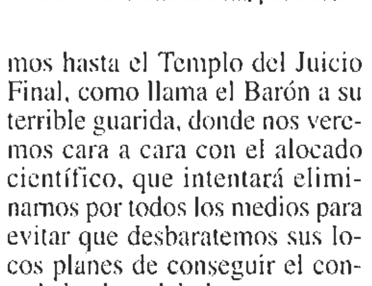


Aquí tenéis al responsable de nuestras desventuras. Observad como disfruta el muy nazi viéndonos pasar apuros.



¡Pobre Guy! Cuando no son los soldados, es un dios el que intenta acabar con él. Y de una forma nada sutil, por cierto.

mos al terrible descenso de la montaña sobre nuestros esquíes, viajaremos hasta Egipto, donde parece ser que hay noticias sobre el paradero de Von Max. Atravesaremos enrevesados laberintos, lucharemos con milenarias momias y hasta nos enfrentaremos a un antiguo y despiadado dios, encerrado hace siglos en una pirámide, construida para servir de prisión a tan demoníaco ser. Una vez superado el último obstáculo en forma de guerreros árabes, viajaremos hasta Kenia, más concretamente hasta una pequeña aldea, en cuyo bar nos espera nuestro contacto con noticias frescas. A partir de aquí se inicia el tramo final de nuestra aventura. Tras eliminar a unos cuantos sicarios de Von Max y quitarnos de en medio a unos pocos guerreros africanos, ligeramente molestos por haber entrado en sus territorios sin avisar, llegare-



mos hasta el Templo del Juicio Final, como llama el Barón a su terrible guarida, donde nos veremos cara a cara con el alocado científico, que intentará eliminarnos por todos los medios para evitar que desbaratemos sus locos planes de conseguir el control absoluto del planeta.

Bueno, pues ya está, esto es lo único que hay que hacer. ¿Fácil, no? En el más puro estilo de las aventuras de Don Bluth, que en este caso se ha descolgado de introducir su nombre en el producto, «Guy Spy» es un arcade que no dejará que apartemos la vista de la pantalla ni un solo segundo durante todo el juego.

¿CÓMO ANDAMOS DE REFLEJOS?

Aquellos que en su día no pudieron despegarse del ordenador mientras jugaban con cualquiera de las entregas de «Dragon's Lair» o «Space Ace», ya sabrán que lo que cuenta en estos juegos es tener nervios bien templados y unos reflejos más que rápidos puesto que, después de haber superado, por ejemplo, el 80 por ciento del juego, todo nuestro trabajo se puede ir a la porra en apenas un segundo de indecisión. Aunque bueno, para algo está la sabia opción, que os recomendamos con todas nuestras energías, de salvar las partidas a medida que vayamos superando las distintas fases del juego. «Guy Spy» se desarrolla en esta línea y, aunque quizá la dificultad es algo menor que en otros juegos de ReadySoft, desde luego no es un camino de rosas. Por lo demás ya sabéis, una calidad técnica muy elevada, unos gráficos gigantescos y coloristas muy bien animados y una adicción altísima. Y a pesar de que, en más de una ocasión, se nos ocurrirá darle una patada al ordenador, ante la imposibilidad de avanzar más en el juego, al final volveremos una y otra vez sobre esa situación que nos tiene amargados, con la esperanza de poder superarla con algo de esfuerzo y de ayuda divina.

NUESTRA OPINIÓN

Al igual que otros programas de la misma casa, rezuma calidad por los cuatro costados. Es como tener una pequeña película de dibujos animados en nuestros ordenadores.

Debemos achacarle alguna nota negativa a «Guy Spy». A veces el movimiento se vuelve algo lento. Esto es algo totalmente comprensible si tenemos en cuenta el tamaño de los gráficos en pantalla; aunque sin duda, lo que puede hacer perder más puntos al juego es que, para verlo es una delicia pero, jugar con él es algo más que complicado. Por lo demás, en ReadySoft han vuelto a dar en la diana.

F.D.L.



Jugar con «Guy Spy» es como tener una pequeña película de dibujos animados en el interior de nuestro ordenador, con las limitaciones propias del mismo.



Rapidez y reflejos serán indispensables para enfrentarnos a los soldados del Barón. Con un poco de práctica, convertiremos el esquivar las balas en todo un arte.



Aunque es difícil alejar una pequeña sombra de duda que aún queda en la mente de los más incrédulos de la redacción, esta vez parece que va en serio. «Risky Woods», el programa más esperado de Dinamic, por fin va a ser distribuido en España. Es más, cuando leáis estas líneas debe estar ya disponible en todas las tiendas del país.

CRÓNICA DE UN PROGRAMA ANUNCIADO
RISKY WOODS


Con este curioso aspecto se han quedado Ricardo Puerto, el programador del juego en 16 bits, (a la derecha) y Rául López, el grafista, tras ver la última versión.

Ha pasado mucho tiempo desde que vimos la primera versión de este arcade desarrollado por Zeus para Dinamic. Para que os hagáis una idea en noviembre de 1991 publicamos las primeras imágenes del juego en una preview donde os comentabábamos algunos detalles sobre el mismo. Mucho ha llovido desde entonces y si bien el aspecto del «Risky Woods», si exceptuamos el cambio del marcador, no parece haber sufrido muchas modificaciones, Victor Ruiz, el productor del juego, nos aseguró que durante todos estos meses la relación que han mantenido con Electronic Arts les ha llevado a realizar decenas de cambios para mejorar el programa. Pero vayamos por partes.

UN POCO DE HISTORIA

La relación entre Zeus, el grupo de programación que se ha encargado de desarrollar íntegramente el proyecto "Risky Woods", y Dinamic, viene de muy lejos. Ambas compañías han trabajado juntas en otros títulos comercializados por la popular compañía española, como «Hundra» o «Commando Tracer». Pero «Risky Woods» ha sido sin duda el proyecto de mayor envergadura.

Desde que la idea en la que se basa fue concebida, se pensó en él como en un juego "exportable". Estaba claro que el juego sería editado exclusivamente para los ordenadores de 16 bits y que las pretensiones de ambas compañías era lograr distribuirlo en toda Europa a través de Electronic Arts.

En el momento en que la primera versión de Amiga estuvo más o menos terminada se dirigieron a Inglaterra con los discos debajo del brazo dispuestos a mostrárselos a los responsables de la distribuidora. Entonces haciendo honor a la verdad no demostraron tener demasiado interés en su lanzamiento, pero la insistencia de Dinamic y la relación personal que mantienen con ellos desde hace años, permitieron que pronto se pusieran a trabajar para hacer algunos retoques sugeridos por desde Inglaterra.

Muy felices se las prometían los chicos de Zeus, todo parecía marchar viento en popa. Lo que entonces no podían imaginar era el exagerado nivel de detalle al que se referían los distribuidores cuando hablablan de "retoques".

CUESTIÓN DE JUGABILIDAD

En Electronic Arts parecían tener clara una cosa: la idea de «Risky Woods» era buena y permitía desarrollar un arcade muy adictivo y de calidad. Sin embargo tenían algunos pequeños "peros", que debían corregirse.

Dinamic había demostrado durante su carrera que eran capaces de despuntar con detalles de calidad en muchos de sus programas, pero jamás se habían preocupado –según nos explicó Victor Ruíz por cuestiones de tiempo ligadas a las necesidades de producción– de desarrollar un juego redondo. Era en los detalles donde Electronic Arts estaba dispuesto a insistir para conseguir tener un programa perfectamente acabado. Entonces se pusieron a trabajar.


Las depuraciones realizadas en el programa los últimos meses han ido encaminadas a mejorar su jugabilidad.


A las dificultades propias del terreno y los enemigos se unen ahora objetos ocultos imprescindibles.


El aspecto de los gráficos no ha variado mucho desde la primera versión del juego, si exceptuamos el marcador.


Siguiendo las pautas que han consagrado a otros muchos arcades, «Risky Woods» garantiza la diversión.

Durante más de seis meses se han depurado todos los detalles, insistiendo principalmente en la jugabilidad. Muchos de ellos seguramente pasarían desapercibidos si alguien no te los explica. De hecho nosotros observamos excépticos la nueva versión del juego al comprobar que su aspecto era similar, pero lo cierto es que la diferencia se nota cuando te pones a jugar.

Se ha ajustado la velocidad, se han hecho más controlables los saltos, se ha buscado una utilidad a la monedas –ahora nos permiten comprar vidas y armas y desaparecen si no te apresuras al recogerlas, como ocurre en el «Sonic» de Sega–, se han incluido nuevos elementos. Ajustes dirigidos siempre a aumentar la jugabilidad. Aunque pronto os desvelaremos muchos más detalles sobre el programa nos gustaría ahora insistir en los elementos nuevos que antes mecionábamos.

Si recordáis el desarrollo que os adelantábamos hace meses sobre «Risky Woods», el programa es un arcade de habilidad que nos propone como objetivo, en el papel de un intrépido héroe, rescatar a once monjes petrificados por las fuerzas del mal y enfrentarnos, tras superar doce fases repletas de enemigos, con el "maligno" en su propia fortaleza al final de la aventura.

Ahora, buscando un aumento de la jugabilidad, se han incluido o modificado algunos elementos. Por ejemplo las almas que dejan libres los enemigos al morir, en la primera versión ofrecían siempre ventajas, ahora no necesariamente tiene que ser así y nos juegan alguna que otra broma de mal gusto.

También aparecen iconos con muchas más funciones que, en ocasiones, que hacen retroceder en lugar de ayudarte a continuar. Ser ha buscado del mismo modo un aumento de la dificultad, no tanto el los obstáculos de los escenarios, como en los problemas propuestos. Por ejemplo, ahora es preciso recoger dos llaves, que por supuesto están ocultas, para pasar la puerta situada al final de cada nivel y no una como ocurría al principio.

Podríamos seguir enumerando depuraciones durante mucho tiempo, pero mejor será dejarlo para otro momento, porque la lista sería muy muy laraga. Lo realmente importante es que «Risky Woods» por fin está en nuestras pantallas y todos nosotros aquí para verlo. Podemos jurar que hubo un tiempo en que pensamos que este instante jamás llegaría...

Equipo Micromanía

TAMBIÉN PARA CONSOLAS

Simultáneamente al desarrollo de «Risky Woods» para ordenadores, un programador en Electronic Arts se encargaba de adaptar los códigos de la versión Amiga para Megadrive.



Este el primer programa de Dinamic que aparece en este formato, aunque su intervención en este caso se ha limitado a facilitar a Electronic Arts el material necesario para que la compañía inglesa, con la licencia de Sega como desarrolladores de software para Megadrive, hiciera la conversión.

Ha sido un primer paso hacia el mundo de las consolas y en Dinamic están dispuestos a intentar convertirse en desarrolladores oficiales de cartuchos. El camino es difícil y la competencia mucha, pero no parecen dispuestos a desanimarse.



Entre sonidos de fanfarrias y demás vocinglería, los maniacos van ocupando su sitio. Sí, todo parece indicar que el verano está acabando. Pero no todo son desgracias: sin ir más lejos, aquí tienes de nuevo tu sección preferida...



«BARD'S TALE II» AMIGA


«BLOODWYCH» AMIGA


Sección que hoy se abrirá con algunos prosaicos detalles que, no obstante, juzgo necesario explicar en busca de una mayor tranquilidad de la mayoría de los maniacos. Ultimamente he recibido algunas cartas quejándose de la tardanza de sus respuestas. Muy bien, ante eso lo primero es disculparme y lo segundo es contaros una pequeña pero muy importante realidad.

Las líneas que escribo en este momento vosotros las leéis dos meses más tarde ya que las revista lleva su tiempo para confeccionarse, imprimirse, etc. Esto significa que por muy pronto que reciba y lea vuestra misiva, hasta dentro de dos meses no recibirá respuesta (eso sí, cumplida). Es más, dada la gran cantidad de maniacos que participan de la reunión es posible que tenga que pasar más tiempo e, incluso, pase al baúl de los recuerdos.

Ante esto, cabe alguna solución. La primera es contestar prioritariamente las dudas más repetidas y acuciantes, y eso procuro hacer como habréis comprobado número a número. Otro atenuante es evitar la repetición de consultas, de forma que no se consuma mucho espacio redundantemente. Por todo esto, si en algún número se publica alguna respuesta, presumo que todos sus inquirientes se dan por aludidos y no los nombro uno a uno, y es posible que no vean su carta publicada.

Otro punto es la cantidad de peticiones que recibo sobre hacer especiales de juegos como el «Bard's Tale», «Ultima» o «Eye of the Beholder». Todos ellos son excelentes juegos, pero tienen un pequeño defecto: todavía no han sido editados en nuestro país y, por tanto, es una minoría de maniacos la que puede estar interesados en ellos: es preferible publicar especiales de juegos aquí publicados, dejando los otros para cuestiones esporádicas como hasta ahora vengo haciendo.

Más cosas todavía. Dado que sois bastante perceptivos en general, no ocultaré más el siguiente dato. Sí: yo, Ferhergón, estoy detrás del JDR español de que os he hablado últimamente. En concreto, soy el guionista. El programador tiene ya algunos proyectos en su currículum, siendo el más destacable el juego «Stardust» de Topo que espero recordéis. No os quiero adelantar mucho, pero se va a desarrollar en una pirámide, que rebosará de enemigos y enigmas a cual más difícil, pero eso sí, en "puritito" español. Menudo rollo tengo, estaréis pensando. Bien, veamos que tal andan los demás, los...

OTROS MANIACOS

Empieza Pedro Alonso, uno de los perceptivos, que "faxea" desde Madrid. Y por partida doble. Y, para variar, pregunta sobre el «Dark Heart Of Uukrul». Sin embargo, todo habrá sido ya respondido en este momento, ¿no? El cáliz del dragón (cuyo enigma parece que ya para muchos no es tal) sólo se emplea como producto de venta. El espejo pequeñito sirve para ver el futuro: te da pistas sobre lo que te va a pasar tras el siguiente santuario.

El uso de la "Plegaria sin traducción" permanece oculto hasta el momento. La visión del espejo grande no se puede cambiar (¿para qué?). La verja que esconde el primer corazón está al lado de Borasal. La última pregunta se refiere al «Megatraveller». Por supuesto que me he cargado a todos los moradores de la guarida de Kiefer. ¿Tú no? Prueba a usar los lanzamisiles y las pistolas de plasma (PGMP).

Emilio Pozo, desde Sevilla, recomienda el «Eye of the Beholder». Bien, yo también. Y pregunta por el «Black Crypt», juego que os citaba hace algunas reuniones, pero del que carezco en este momento. Quiere saber cómo matar al monstruo bicéfalo del primer nivel para conseguir su llave. Hasta otra, Leric Mano de Plata.

Para seguir haciendo cura de humildad, os paso también las peticiones de Pablo de la Fuente quien, desde Bilbao, pregunta cómo terminar el «Kult» sin ser sacrificado. ¿O es este el final? Además, le interesa saber cómo abrir la trampilla de la sala de Deilos y encontrar el "Camino del Cielo". Venga, una ayudita para el chaval. Ah, el «Dark Heart of Uukrul» no parece estar disponible en 5 1/4, me temo.

Hasta Barcelona nos vamos, donde nos espera Ricardo Aós con algún problemilla en el «Bard's Tale II». Te aseguro que a la Crypt NO es el primer sitio al que debes ir. Y si no te lo crees, entra en ella con la palabra Grey. Cuando te tosa algún monstruito y el grupo quede destrozado, no digas que no te avisé. Si yo fuera tú, me iría a Tangramayne en busca de algún dominio más oscuro.

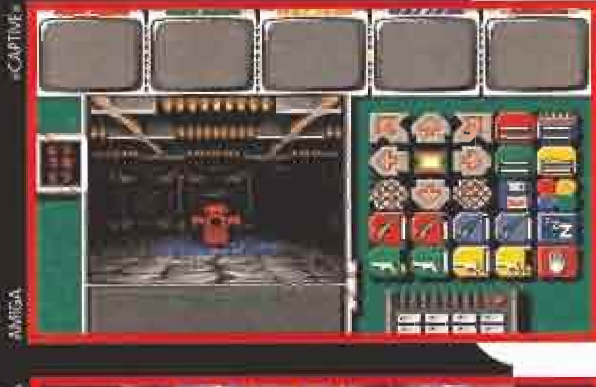
Volvemos a Bilbao (no diréis que no viajamos) para atender a Patricio Iglesias. El «Dark Heart of Uukrul» no está disponible para Amiga. En el «Captive», el enchufe sirve para reponer energía; del corredor inicial podrás salir empujando el muro opuesto a la puerta, en cuya parte inferior habrás localizado unas ruedecitas. Los golpes espúreos que reciben tus héroes en el «Bloodwych» se deben posiblemente a que tienen hambre; la forma de evitarlos es, bueno, obvia: darles de comer. Y para no dejar títere con cabeza, pregunta del «Kult» qué puede hacer con el viejo y su hija. Contento, eh, Patricio.

Nada, te crees que no hay JDRs para consolas y de repente salen de debajo de las piedras. Así me lo parece confirmar la carta de Felipe Bolaños, desde Tarragona. Por cierto, mejora un poco la letra o es posible que no pueda descifrar tus preguntas (como de hecho ha ocurrido con tu SOS-3). Primero, por ahora no se puede conectar un PC a una Megadrive, aparte de que no sé para qué podría interesar hacerlo, pues las capacidades de ambos equipos distan bastante tanto en gráficos como en sonido. Para seguir recabando vuestra ayuda, os paso la pregunta de Felipe: ¿cómo descifrar el último criptograma del «Might & Magic I» (Megadrive), el que sale tras meter la contraseña WAFE? Para cerrar sus líneas, Felipe cita algunos JDRs tanto para Megadrive –«Phantasy Star II», «Buck Rogers», «Fairy Tale»– y Master System –«Spellcaster», «Miracle Warriors»–.

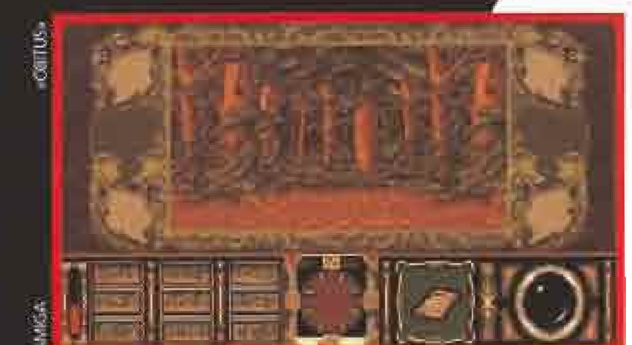
Aclarado el enigma del Urzhut, parece que el próximo obstáculo gordo en el «Dark Heart of Uukrul» se encuentra tras Uroqlamn. Los hermanos Pablo y Javier Domínguez, de Pamplona, escriben para preguntar cómo pasar de una sala de estrellas en la que intuyen habrán de usar el dado de Adron (Adron's dice). Pronto seréis sacados de dudas, pero aún no ha llegado el momento. Pese a este desfallecimiento, hay que reconocer que presentan un excelente historial: los «Lord of the Rings», «Ultima V», «Ultima VI» y «Eye of the Beholder» terminados los avalan.

El club Ocho 1/2 se presenta en pleno desde Igorre (Vizcaya) preguntando sobre uno de mis grandes favoritos y espero que vuestro: el «Shadowlands». ¿A que está bien? Su pregunta es para qué sirve el hechizo "scroll". Y la respuesta es que tal denominación aparece en los pergaminos cuyo conjuro no puedes usar todavía por carecer del suficiente nivel mágico. Dáselo a tu mejor mago y si no te da el nombre, guárdalo hasta tener más experiencia. Respecto a mi opinión sobre el «Knightmare», todo lo que he oído de él es bueno. Y si hay que guiarse por su precedente, el «Captive», la verdad es que promete buenas cosas. A ver si nos lo traen...

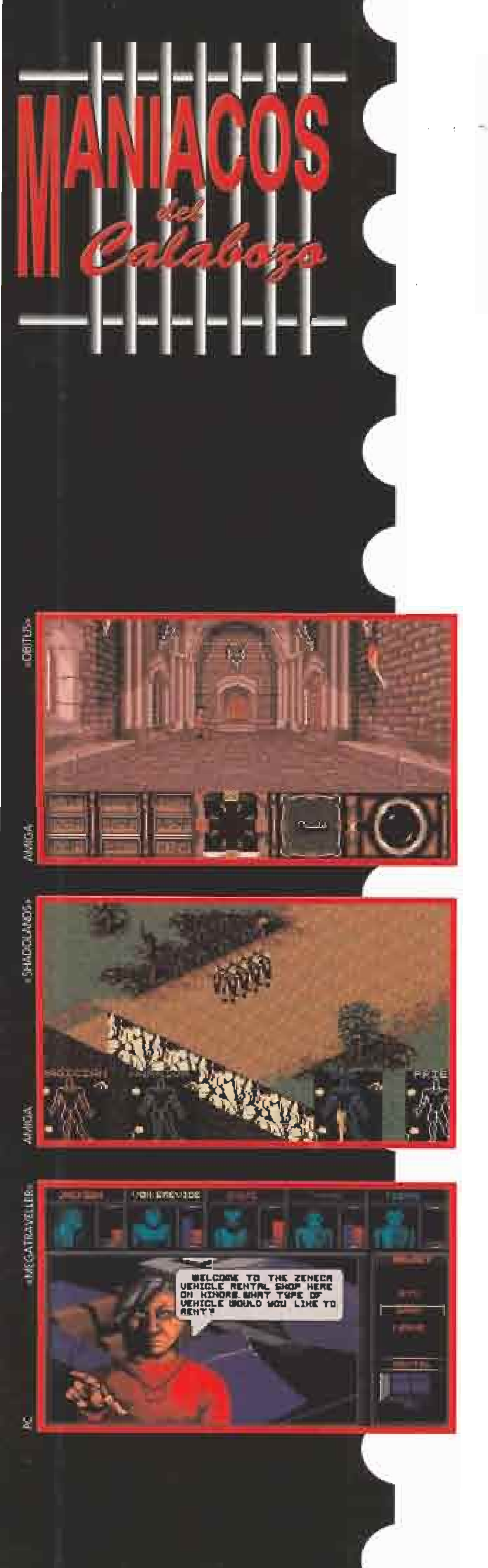
Volvemos al «Bard's Tale II» y a Barcelona. Allí Zenitram y Mc Marrighan Fireforge preguntan por las funciones del bardo. Pues cantar, claro. Y en función de la canción, ocurrirán ciertos efectos al grupo. Por ejemplo, una aumenta su protección, otra evita que salgan monstruos, otra repone los puntos de magia... Los casinos están cerrados en esta parte del juego, pero en la primera estaban abiertos; Lagoth Zanta ha sido quien los ha cerrado. La tumba de Hotwind (nombre de la princesa que hay que buscar y rescatar) pretende hacerte creer que ha fallecido, cosa falsa según po-


«CAPTIVE» AMIGA


«EYE OF THE BEHOLDER» AMIGA


«OBITUS» AMIGA


«ULTIMA» PC







drás comprobar cuando resuelvas los cuatro pisos del Dark Domain. "Samen nghoint" es un anagrama que estoy seguro que no seréis capaces de resolver, pero tampoco importa: te puedes terminar el juego sin hacerlo, lo sé por experiencia. A la boca que te pregunta "Speak the word to pass by" respóndela "pass". Ya os comentaba el pasado número que hay acertijos que parecen salir en todos los JDRs. Finalmente, quiero agradeceros los mapas enviados, pero se nota que los del «Heroes of the Lance» son del libro de pistas. Y eso no vale, eh. Que no se repita.

Nada, que no salimos de Barcelona. Ahora Alex Gobern pregunta por el «Obitus». Estás de enhorabuena, pues Ismael Llaria, de Logroño, ha enviado su completa solución. Muchísimas gracias, Ismael. Estoy seguro que muchos maniacos piensan lo mismo que yo. La primera información de él obtenida ha sido cómo matar al "Inmutable", el guerrero de las Catacumbas a que se refiere Alex. Se necesitan las ocho hojas de un libro que hay por el reino dispersas. Entrégaselas a Zaman, en el castillo Burville, para que te dé el arma definitiva. Respecto a tus pérdidas de energía en Fernholt, me inclino a pensar que se deben a un exceso de carga, o tal vez a que llevas algún objeto peligroso. Respecto a llegar a la cadena de Sla-Mori en el «Dragons of Flame», encontrarás la solución a tus pesares en el especial del pasado diciembre.

Continuamos con Ismael, que se queja amargamente en su carta del insulso final que tiene el «Bloodwych». Vale, estoy de acuerdo contigo. Pero, ¿y la satisfacción interna que uno siente? De todas formas, si te quedas con ganas hay un disco con más escenarios, que no está disponible por estos lares. Como aperitivo, os comento alguno de los trucos que incluye en sus líneas Ismael, trucos sobre el «Obitus». Así, recomienda no desperdiciar flechas en las pantallas de acción, pues lo mejor es matarles colisionando con ellos, pues pierdes así menos energía. Además, aconseja no coger lingotes, pues pesan mucho, habiendo objetos que con menor peso tienen más valor.

Francisco M. Pérez, de Fuengirola (Málaga), escribe sobre el «Bloodwych» para inquirir sobre un enigma ya comentado aquí, que denominé de las cuatro palancas. Su solución, con mapita y todo, apareció en el especial del «Bloodwych», publicado en julio del año pasado. Para poder separar los aventureros debes usar la orden de "Wait" (creo recordar); sin embargo, el miembro separado no lo podrás mover sino sólo mirar por sus ojos. Se despide comentando que el "crossbow" se diferencia del arco normal en que puede disparar más deprisa.

J. Antonio Gil, de Alcobendas (Madrid), odia también lo de la comida en los JDRs, quejándose en particular del «Eye of the Beholder», otro de los afectados por la plaga. En este mismo juego, los portalones grabados con objetos en sus laterales sirven para acceder a nuevos sitios. Para activarlos, necesitas el objeto de los ocho que no esté dibujado; pulsa con él sobre su cuadro correspondiente y sufrirás un traslado dimensional. Tu petición será satisfecha el próximo mes, al menos se intentará. Al final os digo la petición, que no es el único en haber realizado.

Os expongo su idea, a la que ya estaba dando vueltas yo: se trata de hacer una lista de nuestros JDRs preferidos, que se decidiría con nuestros votos y sería regularmente publicada. Nada, si os parece bien podéis empezar a votar. Pongamos, por ejemplo, que cada maniaco puede votar a tres JDRs: al primero le damos tres puntos, al segundo dos y al tercero uno. Se van haciendo recuentos y cada cierto tiempo publicamos la lista. ¿De acuerdo? Pues nada, espero sugerencias modificativas y, por supuesto, votos. Finalmente, voy a tranquilizar a J. Antonio. Mi opinión es que el Amiga tiene todavía cuerda para rato, o sea que no te preocupes por ese aparente descenso de producción. Piensa además que dentro de muy poco podremos disponer del CD-ROM con las posibilidades que eso nos abre.

Julián Galmés, de Porto Cristo (Baleares) está en un error al afirmar que me olvido de los JDRs para consola. Es simplemente que se reciben bastantes menos cartas al respecto que de los otros. Lo mismo vale para los de MSX, a que consideras primos-hermanos de los de consola. Yo, lógicamente, ni discrimino ni nada por el estilo: desde el principio os dije que esta sección es vuestra y creo estar cumpliéndolo, sólo que debéis comprender que sois muchos y domina, como siempre, la mayoría. Julián, además, sostiene que la denominación JDR para los de ordenador no es correcta, y les llama SJDR, simulador de JDR. Coincido plenamente contigo, pero pienso que la "S" no hace falta dado el contexto –videojuegos– en que nos movemos: no creo que nadie confunda los JDRs de que hablamos con los de mesa. Gracias por la aportación, Julián.

Ahora un buen salto. Nos vamos, ché, a Argentina, desde donde dispara sus dudas Nicolás Pierri. Sus preguntas son sobre el «Bard's Tale II». Allá vamos: en el Dark Domain debes rescatar a una princesa, para lo que deberás recorrer sus cuatro pisos buscando pistas y la alianza de alguna criatura alada. Para encender luz en los lugares a oscuras hay varias soluciones: usar una Torch, invocar el hechizo del mago Magic Flame (o superiores) e, incluso, alguna canción. Pero si el sitio está afectado por "Darkness" nada te sirve. Ya he comentado antes para qué puede servir la música del bardo: haz pruebas. Sí, hay alguna forma de resucitar sin tener que acudir a templos, pero todavía pasará algún tiempo antes de que consigas el hechizo.

Bien, hemos llegado al temido lugar. Pero aún queda por avanzaros algo del próximo número. Primero, «Wyzardril», máximo paladín del MSX, recibirá atenciones y disculpas. Segundo, a petición pública, intentaré describir algún método para hacer mapas de estos nuestros juegos. Tercero, habrá un especial, pero aún no os digo de qué juego. Cuarto, soltaré algo más sobre ese JDR español cuyo guionista es tan guapo, listo... Quinto...¿qué, os parece poco? Nada, no hay quinto. Me despido: el próximo mes, más.

Ferhergón

*Espero vuestras ideas, colaboraciones y preguntas en la siguiente dirección: **MICROMANIA** C/ De los Ciruelos, nº 4, 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), especificando en el sobre **Maniacos del Calabozo.***

EL CEREBRO DE LA BESTIA

SUPER NINTENDO es el cerebro bestial de Nintendo. Sus super 16 Bits, sus 5 microprocesadores y su memoria de 128K en el microprocesador central, la convierten en la consola más fantástica y emocionante del mercado.

Una imagen bestial

Con la que alucinarás en colores gracias a estas bestiales características:

Dos microprocesadores de video que te proporcionan la más auténtica tercera dimensión, en todos sus gráficos y juegos, así como numerosos y super suaves scrolles simultáneos.

Super resolución de 512x448 pixels que te permitirá combatir con más y mayores enemigos.

Efectos increíbles: ampliación y disminución de sprites y rotaciones de 360°.

Super color. No te lo creerás cuando lo veas, una paleta de 32.768 colores y hasta 256 en pantalla.

Un sonido bestial

Vibrante, de cine, donde quiera que estés te pondrá en acción, 8 canales stereo-digital hacen que el sonido se dispare en todas las direcciones y envuelva el ambiente creando una situación espectacular. Tanto por su música como por sus efectos.

¡Hay que oirlo para creerlo!

Unas armas bestiales

Una diversión a tope. Con 30 geniales y magníficos juegos, entre los que podrás elegir de acción, estrategia, habilidad, lucha y deportes. Cualquiera de ellos son el complemento perfecto para el Cerebro de la Bestia. Convirtiéndola en una consola monstruosamente superior al resto.



Un contenido bestial

Ya que SUPER NINTENDO incluye:

- Consola
- Mando de control multifunción
- Cable conector TV
- Adaptador de corriente (A/C)
- Y Super Mario World, la más bestial aventura de Mario.





ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

ELVIRA II

JAWS OF CERBERUS

El lío en que nos ha metido esta vez la singularísima y espectacular Elvira está ciertamente enredado. Por desgracia para todos los sufridos maníacos, que ya somos expertos en estas lides aventureras, la cosa está bastante más complicada que en el primer programa que llevó a las pantallas de nuestros ordenadores a esta inquietante estrella del cine.
En esta nueva entrega informática, Carcerbero, el guardián del infierno, es el encargado de volvernos locos con el secuestro de la entrañable y voluptuosa bruja. Y a fe que sin duda lo va a conseguir a poco que se tome en serio su misión..., a menos que alguien acuda pronto al rescate.

Ante tamaño obstáculo, ni Micromanía ni Ferhergón os iban a dejar tirados. Faltaría más. Por tanto, se abren unas cuantas líneas para arrojar algo de luz sobre los estudios cinematográficos de Elvira. Esperemos que no nos olisquee cierto perrito...

PRIMEROS PASOS

Las dificultades comienzan con el juego, pero por suerte ya se os dieron unos consejos para conseguir entrar a los estudios, cuando se publicó el Punto de Mira (Micromanía 50). Así pues, y tan abrigados como podamos, es conveniente atravesar la cerca y adentrarnos en los aparcamientos.

Un primer consejo es el de siempre: no dejes nada sin tocar y coge todas las cosas que puedas y encuentres. Dado que tu capacidad de carga es bastante limitada –lo que pronto empezaréis a sufrir– es conveniente que os planteéis algo de estrategia. En principio, transforma en hechizos todos aquellos objetos que se dejen, pero ten mucho cuidado..., quizá conviertas algo que no debas convertir y luego te arrepientas. Los hechizos no pesan, por lo que podrás llevar cuantos quieras.

La siguiente posibilidad es la creación de una pila de trastos en algún sitio estratégico de forma que no tengas que dar muchas vueltas para hacerte con algún objeto que deposites en él.

Cuando entres en el edificio de los estudios no esperes un guía o algo parecido. Dadas las recién adquiridas características del lugar, no esperes encontrar por aquí muchos seres humanos normales.

Te toca buscarte la vida, pero mi recomendación es que antes de visitar los escenarios montados en el estudio, explores las más monótonas oficinas para pertrecharte de un sinfín de objetos de utilidades varias. Eso sí, procura esquivar bichos durante tus primeros pasos por estos sitios.

Por supuesto, como buenas oficinas que son, se accede a ellas por el ascensor.

Y, claro, en cuanto estés en él no podrás resistir una visita a los sótanos de cuya existencia te informa el botón con una "B". Aquí está uno de tus escasos aliados, un indígena versado en magia negra, vudú y demás cosas raras, que es el portero de los estudios.

Tiene muchas cosas que decirte, algunas fundamentales para poder dar buen fin al juego –si no te las dice, no podrás hacer determinadas acciones más adelante–, siempre que sepas abordarle y no le ofendas. También puede que haya por algún rincón de por ahí algo de bastante utilidad.


Este desgraciado sujeto puede que tenga algo que nos interese. Armate de valor y regístrale pero ten cuidado. ¿Te has asegurado de que está muerto del todo?


La habitación de fuego. Si pretendes salir de aquí igual que entraste, comprueba antes que llevas contigo el hechizo protector o di adiós a la vida.


¡En su jugo!, tal y como le gusta a Cerberus. Para poder levantar la tapa que la cubre sin llevarte un susto morrocotudo, necesitarás un hechizo antimiedo.


Aunque parece un dormitorio normal y corriente, no te fíes de las apariencias. Tus sueños no serán tan apacibles como imaginas

PARA ENTRAR EN HARINA.

La verdad es que si yo visitara unos estudios de cine no perdería mucho tiempo en sus oficinas y procuraría sobre todo ver sus decorados. Bueno, siempre que no estuvieran encantados y repletos de monstruos reales. Digo esto para consolarte, pues a ti no te queda otro remedio que visitarlos, pese a sus indeseables contenidos, si quieres rescatar a tu anfitriona.

Por la oferta no te quejes; puedes elegir entre tres maravillosos infiernos. Si tienes debilidad por lo bucólico, en uno de los decorados puedes encontrar hormiguitas, mosquitos, gusanitos e incluso arañas..., lástima que sean tan grandes. Hombre, pero puede que prefieras la espeleología y explorar cuevas; lo malo es que éstas tienen algunos fantasmas y cuerpos en descomposición. Por lo demás, yo me inclinaría por una jornada hogareña, pero, no te engañes, esta casa tiene otros inquilinos.

La mansión tiene muchos y variados contenidos, y en ella nos esperan bastantes tareas. Primero, es interesante visitar su biblioteca, donde encontraremos abundante información sobre ciertas materias de interés, tal como un breviario con monstruos comunes, su comportamiento y cómo matarlos. Tampoco hay que desdeñar saber algo sobre cómo matar demonios –se intuye que tarde o temprano habremos de hacerlo– o sobre venenos y sus efectos. Leídos estos libros, ya sabremos cuáles son los objetos que necesitamos para dar buen fin al juego. Respecto al fantasma pegajoso, Elvira tiene algo que deciros.

En la casa deberemos acabar con un zombi que mora en un pasillo y contra el que sólo vale cierto hechizo. Para conseguirlo habremos de pasar por un refrigerador. Para salir del mismo habrá que calentar algo





Ten mucho cuidado por donde te metes. Detrás de cada puerta te espera una desagradable sorpresa que nunca olvidarás.



Esta pantalla habla por sí sola. Recuerda que estás en unos estudios de cine en los que todo es más falso que una peseta de cartón...



En las mazmorras del juego te encontrarás con prisioneras un tanto delgadas por culpa de una forzosa dieta. Procura no hacerles compañía.





que haga sonar la alarma.

En los sótanos podremos admirar la creación del nuevo doctor Frankenstein, que también tiene su cometido en este juego.

Objetivos parciales son: matar a la piraña para coger algo de la pecera, conseguir una demostración de las habilidades químicas del doctor que por allí deambula, sobrevivir a un sueño relativamente erótico con una apetecible súcubo; derrotar al conde Drácula, –sin ajos, ni estacas, ni crucifijos, pero sí con un diapasón–, encontrar unas fotos en un guión tras luchar con un espectro, localizar un pasadizo secreto que nos conducirá a una siniestra cripta que no aconsejo visitar sin crucifijo..., y algunas cosas más.

DE VISITA AL ABISMO

Cuando consigas un arma respetable –por ejemplo, una espada–, una protección consistente –con botas, algún guante, casco, si encuentras, y una chupa– y un razonable nivel de magia, quizá te atrevas a visitar este estudio. Por cierto, en su cementerio quien no corre, vuela y el que vuela es el murciélago. Y en la tétrica capilla tiene que estar el acceso a las catacumbas. Lástima ese sacerdote de allí en tan mal estado: ojalá podamos más adelante hacer algo por él.

Bueno, venga: ya sé que pesa, pero tal vez puedas arrastrarlo y debajo haya algo interesante. Y no me refiero al pobre cadáver.

En las catacumbas, que constan de seis pisos, ahí es nada, hay cantidad de trampas. Mejor dicho, todos los objetos y cofres que veas llevan su trampa asociada. Así que ponte a hacer un mapita, porque lo vas a necesitar. Y procura no estar mucho tiempo parado, porque los habitantes de la zona no son muy hospitalarios que se diga. Todas las puertas cerradas que veas tienen su

ELVIRA II
JAWS OF CERBERUS



En la sala de maquillaje podrás caracterizarte a tu gusto. Todos los postizos que encuentres en la caja te servirán para mejorar tu imagen.



palanca asociada no muy lejos.

Explora sin descanso, pero no te vayas sin algunos objetos fundamentales. Tales son: la raspa de pescado y la daga del segundo nivel, que dotada con los hechizos adecuados será el arma más potente que encuentres. También tienes que rescatar a Elvira que, por supuesto, está en el último piso bajo los cuidados de un *agradable mago*, que dejará de serlo en cuanto te vea y no te confunda (ojo, que esto es una pista).



Aquí tenemos otro de nuestros objetivos. Si conseguimos resucitar a este anciano nos recompensará con una valiosa ayuda.



Necesitaremos un vestuario apropiado para entrar en algunas habitaciones. ¡Tampoco es imprescindible que parezcas un ropero ambulante!

ENREDADO EN LA TELARAÑA

Los más pardillos se preguntarán por qué sigue el artículo si ya han rescatado a Elvira. Y si se lo preguntan es que no la han "rescatado". Los monstruos del tercer estudio son carnaza de nuestra daga, si la hemos cogido y dotado mágicamente. En caso contrario duraremos menos que un pastel a la puerta de un colegio.

De nuevo, toca lápiz y papel para mapeo. Fundamental no abandonar esta zona sin recoger una cuerda del fondo del lago –quizá las raspas sean ahora de utilidad– y un pergamino de las garras de un letal escorpión.

Otro objetivo es rescatar a Elvira. ¿Qué, otra vez? Sí, y las que hagan falta, que para eso te paga. Pero a ello se opone una monumental araña contra la que no valen bromas: ni siquiera tu daga le hará nada. Así que busca una forma astuta de engañarla: yo propondría alejarla de su madriguera y hacer que te siguiera, dejándola atrapada lejos de tu destino.

Por cierto que la forma más rápida de huir de este entramado es el ascensor, pero para ello necesitas dos cosas: haberlo puesto en marcha y tener sus llaves...



En esta buhardilla duerme, por el día, su sueño eterno en conde Drácula. ¿Tenéis preparados los ajos, la cruz y la estaca de madera?



Una constante a lo largo del juego es la mezcla de objetos para crear hechizos. Recuerda que estos no pesan. Puedes llevar tantos como quieras.



Este dormitorio se nos presenta con todo lujo de detalles. La calidad gráfica de «Elvira II» es tan buena como la calidad del colchón de esta cama.



Tras los decorados de uno de los platós, se encuentra el laberinto que nos conducirá a la guarida de la araña. Ándate con ojo con los monstruos que lo pueblan.

MIS COSILLAS

Con todo esto hecho, es un decir, habréis de saber que aún hemos de rescatar a Elvira una tercera vez, a la que irá la vencida. Pero para ello es necesario que el pasmarote de Frankie se mueva: supongo que sabréis cómo suministrarle algo de energía sin "atormentaros" mucho el cerebro.

En «Elvira II» no dejes nada sin tocar y coge todos los objetos que puedas.

Los siguientes pasos estaban descritos en un libro de la biblioteca, así que no merece la pena extenderse. Deberéis resucitar al cura y ver si en agradecimiento os hace algún favor. El problema es que no sabes los componentes del hechizo "resucitar". Vaya lío: precisa cinco componentes. Pues nada, a ver si le echas cerebro, corazón, "huevos" y lo que haga falta, y lo descubres. Y, ¿por qué no?, reza si todo falla.

El indio también os ayudará en esta fase final con sus bendiciones. Pero, como aquí nadie regala nada, querrá algo a cambio: por ejemplo, que le dejéis en paz con su pipa –¡qué mal me ha salido esta pista!–.

Y con esto cierro el tema. Recordad un dato fundamental: todos los monstruos tienen su punto débil y al golpearlos allí causaréis su muerte con más prontitud. Sólo probando lo encontraréis.

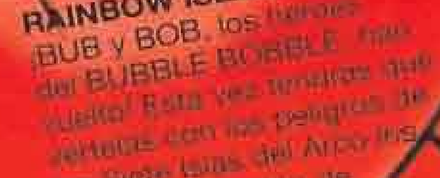
Me despido... Como sé que el juego va a traer cola, ya sabéis dónde encontrarme si tenéis problemas.

Ferhergón

Nintendo®

ENTERTAINMENT SYSTEM™

STAR WARS
(La Guerra de las Galaxias)
Lucha con tus héroes favoritos de la Guerra de las Galaxias. Con [illegible] destruye la [illegible] de tus amigos [illegible] Estrella de la Muerte, salvando así a la fuerza rebelde de DARTH VADER.



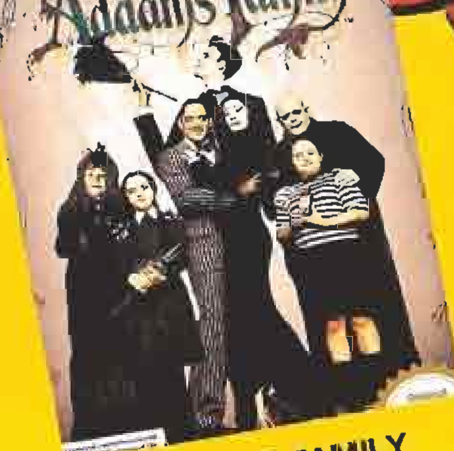
RAINBOW ISLANDS
¡BUB y BOB, los héroes del BUBBLE BOBBLE, han vuelto! Esta vez tendrás que vértelas con los peligros de las Siete Islas del Arco Iris donde un montón de criaturas te impedirán avanzar en cada nivel.

ROBOCOP 2
ROBOCOP entra en la que puede ser su última confrontación. A través de 12 increíbles niveles te enfrentarás con el maestro de la mente psicópata: CAIN, transformado por OCP para convertirse en un arma tan poderosa... como ROBOCOP.

THE NEW ZEALAND STORY
¿Tienes el valor suficiente para vencer al salvaje WALLY WALRUS y rescatar a tus amigos? ¡Más enemigos, música increíble y la mejor acción de NINTENDO te esperan! No esperes tú.



THE EMPIRE STRIKES BACK
(El Imperio contraataca)
La batalla contra el imperio es cruel e incesante. Lucha en los gélidos campos de Hoth contra los walkers imperiales. Prepárate para el enfrentamiento final: el brutal combate contra Darth Vader. Toda tu destreza será inútil si no eres astuto, rápido y mortal.



THE ADDAMS FAMILY
¡Han secuestrado a MORTICIA! Y se encuentra escondida en algún lugar de la tenebrosa mansión de la familia ADDAMS. GOMEZ y tú tendréis que evitar las trampas ocultas, almas en pena y reunir un millón de dólares para rescatar a la amada MORTICIA.



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

600 PTS. + I.V.A.

MAS ALUCINANTE

DRIVE

Has de ser un auténtico consolero para marcar las diferencias con una tecnología que te ofrece una definición perfecta, un sonido estéreo de increíble calidad con la posibilidad de conectar unos auriculares, ...y muchas más prestaciones.

PACK compuesto por una MEGA DRIVE,







PSYGNOSIS

VISITA LA MANSIÓN MICROMANÍA

En los calurosos días del verano, cuando todo el movimiento en la redacción de nuestra revista comenzaba a ralentizarse debido al sopor que nos provocaba el agobiante calor, mientras soñábamos con una playa paradisíaca en la que pasar nuestro tiempo de vacaciones, algo vino a sacarnos de nuestros pensamientos y nos hizo abrir desmesuradamente nuestros ojillos ante las pantallas de nuestros Amigas y PC. Lo que en ellas vimos era algo realmente de impresión. Nada menos que lo último de Psygnosis.



AMIGA

«Beast III» sorprende, tanto por su espectacularidad, como por las innovaciones que incorpora.



AMIGA

«Beast III» mantiene algunas de las claves de sus predecesores en el tiempo, como sus increíbles gráficos.



PC

Una de las principales virtudes de «Armour Geddon» ha sido la variedad de vehículos que debemos controlar.



PC

Por fin los usuarios de Pc pueden disfrutar con el reto que implican las catorce mazmorras de «Dungeon master».

Hace unos días tuvimos el placer de recibir en nuestra redacción, en visita directa desde Inglaterra, y procedente de Psygnosis, una de las más afamadas casas de software de todo el mundo, a Diane, una mujer simpatiquísima que trajo debajo del brazo todas las novedades que, en muy poquito tiempo, disfrutaremos en nuestro país.

Para abrir boca, algunas "asignaturas pendientes" de la compañía. Pronto aterrizarán en nuestros PCs las nuevas versiones de juegos ya clásicos, como «Armour Geddon» o «Dungeon Master», un juego de role que, a buen seguro, es de sobra conocido por todos los que seáis maniacos del calabozo, con una fantástica ambientación y una calidad gráfica impresionante.

¿Os gustaron los «Lemmings»?, pues si es así, preparaos para algo bueno, están trabajando en «Lemmings 2». Lamentablemente, hasta final de año no podremos disfrutar de una nueva aventura de tan simpáticas criaturas, pero sus programadores afirman que nada tiene que ver con las anteriores.

Aproximadamente en octubre o noviembre, saldrá para PC y Amiga un nuevo juego que sí sigue la línea marcada por los «Lemmings» originales. El programa se llamará «Rebound» o «Balls» –aún no está decidido el nombre– y a lo largo de unas tropecientas mil fases, nuestra tarea consistirá en lograr que unas juguetonas pelotas saltarinas lleguen sanas y salvas desde un bonito cañón, del que son disparadas, hasta un lugar seguro, que no es otro que ¡un caldero!

«Red Zone» es un simulador de carreras de motos, realizado con gráficos vectoriales y en el que la sensación de velocidad y el movimiento son increíblemente reales. Desde una perspectiva en primera o tercera persona, podremos disfrutar de toda la emoción que produce el deporte del motor. En muy, muy poco tiempo arrancará en tu Amiga.

En octubre también llegará a las pantallas del Amiga el último modelo cibernético de Psygnosis: «Cytron», un robot experimental que encontrará el campo de pruebas perfecto en el intento, por parte de los humanos, de destruir a las hordas de mecanoides que han invadido los laboratorios secretos del gobierno.

La de Terry es una historia triste. Su querida novia, Tracy, ha sido secuestrada y se encuentra entre las garras de la malvada ardilla Sam que, si Terry no lo remedia, planea convertir a la pobre desgraciada en zumo. Sí, sí, en zumo, porque Terry (y su novia) no es una persona, ni un animal, ni siquiera un extraño artefacto mecánico. Terry es, es..., ¡un tomate! Con más de cien niveles, «Bill & Lee's Excellent Tomato Game» es un juego que rebosa originalidad. Todo un reto para tu Amiga.

Dos nuevos desafíos bélicos para Amiga. «F14/18», un completísimo simulador de vuelo que



PC

Aunque han pasado varios meses desde que salió para Amiga ahora se edita la de Pc de «Armour Geddon»



PC

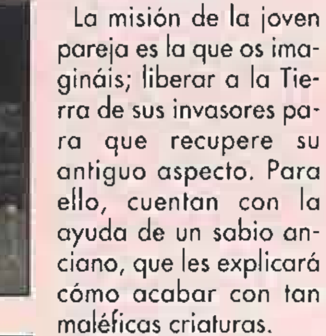
«Dungeon Master», todo un clásico de los juegos de role, llega ahora en una nueva versión para Pc.

LA COSA

THE ENTITY

■ **LORICEL**
■ En preparación: **PC, AMIGA**

En las próximas navidades, la compañía francesa Loricel tiene pensado lanzar uno de sus juegos más atractivos. Se trata de «The Entity» –título aún provisional– y nos muestra una aventura en la que una joven pareja descubre en lo que puede quedar su hermoso planeta Tierra. Xeres es el nombre que en «The Entity» tiene el futuro de nuestro planeta, transcurridos dos millones de años luz. Es una gran bola de color verde y naranja, habitada por seres monstruosos, con nombres tan difíciles como Imian, Manthouse, Pfourt o Lezardros. Y todos ellos gobernados por Entity, la criatura más poderosa del Universo.



AMIGA

La misión de la joven pareja es la que os imagináis; liberar a la Tierra de sus invasores para que recupere su antiguo aspecto. Para ello, cuentan con la ayuda de un sabio anciano, que les explicará cómo acabar con tan maléficas criaturas.

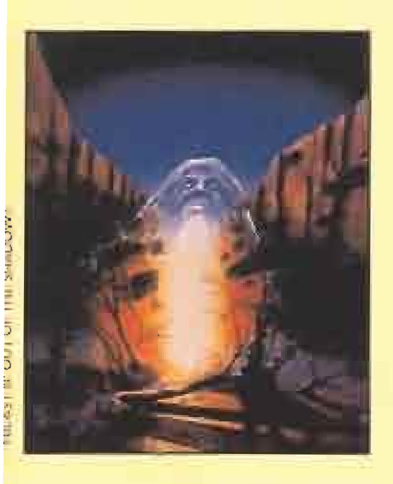


AMIGA

Dependiendo del nivel que seleccionemos, "La Edad de Piedra", "El Bosque", "La Montañas" y "Las Cavernas" los programadores de Loricel introducen más o menos enemigos en cada etapa de «The Entity». También la música del programa se modifica a medida que avancemos en el mismo. Si sabemos llegar al final de la aventura, veremos la bella imagen de la joven pareja besándose..., tras recuperar su planeta. Un final feliz para la aventura. *F.J.G.*



AMIGA





La tercera entrega de «Shadow of the beast» está más cerca de la videoaventura que del arcade.

sitúa la acción en la Guerra del Golfo, pondrá en nuestras manos una auténtica panoplia de armas de todo tipo, cantidad de misiones diferentes y la posibilidad de seguir los enfrentamientos aéreos desde la perspectiva del piloto o de ocho ángulos exteriores distintos, incluyendo visión de satélite. Y, atención, «Armour Geddon II», la increíble continuación de un increíble juego. En septiembre y octubre, respectivamente.

Seguimos hablando de uno de los programas más aclamados de Psygnosis, por supuesto, «Lemmings», ya que sus programadores preparan para final de año «Walker». Un arcade en toda regla que nos pondrá a los mandos de..., un walker, está claro, ¿o no lo está? Un juego tridimensional con múltiples planos de scroll, que nos hará disfrutar casi como salvajes, cargándonos todo aquello que se nos ponga por delante. Una impecable animación y unos estupendos efectos FX son su carta de presentación.

Para terminar tenemos preparada una auténtica bomba. Es seguro que la primera parte os dejó boquiabiertos, que se os caía la baba con la segunda y que esta tercera entrega os alucinará aún más. En octubre estará entre nosotros. Para regocijo de todos sus seguidores llega «Beast III: Out Of The Shadow». Una vez que Zelek dejó de ser una amenaza y nuestro héroe recuperó su mente humana, esta es su última oportunidad para el enfrentamiento definitivo con Maletoth, el Señor de las Bestias. No hay calificativos suficientes para describirlo, hay que verlo.

Pues todo esto fue lo que nos deparó la visita que nos realizaron Psygnosis. ¿Cómo?, ¿qué aún queréis más? Pero..., ¿os parece poco?

F.D.L.

POR FIN LA CONTINUACIÓN

ELITE 2

■ **KONAMI**
■ En preparación: **PC, ATARI, AMIGA**

Cuando en su día apareció en el mercado «Elite», su lanzamiento fue un auténtico bombazo. Su original historia, la del policía intergaláctico que se dedicaba a recorrer el Universo persiguiendo naves contrabandistas, y su no menos innovador tratamiento, espectaculares gráficos vectoriales, merecieron los elogios de todos los adictos a este tipo de juegos. Así, la firma Konami ha decidido editar en breve la segunda entrega, «Elite 2». Sin aprovecharse de la fama de la primera aventura, su programador David Braben, al que conseguimos hacer una entrevista que publicaremos en nuestro próximo, ha dado una nueva dimensión a este videojuego.



En esta ocasión la historia comienza en una estación espacial, en la que nuestro protagonista se encuentra pilotando una sencilla nave. Pero con la suficiente potencia como para recorrer las galaxias a la velocidad de la luz. Así, un paseo por la Tierra le permitirá ver a pocos metros la torre Eiffel y, en cuestión de segundos, el Big Ben. La continua diversión que permite «Elite 2» hace que al mismo tiempo que viajamos por las estrellas vendiendo y comprando mercancías, podamos perseguir sin descanso a los piratas y contrabandistas.

D.D.F.

EL DIFÍCIL CAMINO HACIA LA GLORIA

QUEST FOR GLORY III

■ **SIERRA**
■ En preparación: **PC**



Al igual que ocurría en la primera y segunda entrega de esta serie –que no ha llegado nunca a nuestro país–, en «Quest for Glory III» también podréis elegir a vuestros personajes, con las mismas armas y habilidades que en los anteriores juegos. Nuevamente tenéis a vuestra disposición al "Luchador", al "Mago" o al "Ladrón", cada uno de ellos predestinado a afrontar distintos peligros. Este nuevo capítulo de la historia comienza en Raiser, con una repetición de las escenas de la muerte de Ad Avis tomadas de los episodios anteriores. Dos meses después de los sucesos acaecidos en el "Juicio de Fuego", tres personas se reúnen para discutir el fallecimiento de Ad Avis y la curiosa circunstancia de que su cuerpo no haya sido encontrado. A partir de ahí, se desarrolla una fantástica trama que ahora, por razones obvias, no os queremos descubrir.

El programa presenta imágenes digitalizadas de los personajes, que se mueven por más de cien decorados, excelentemente diseñados a mano. Los elementos de juego de rol se ponen de manifiesto a lo largo de vuestra lucha, sin dejar de lado algunas emocionantes escenas de arcade. Los niveles tienen la dificultad justa y el sonido está muy logrado, siendo capaz de introducirnos plenamente en la perfecta atmósfera del juego.



D.D.F.

ENTREVISTA

"En Sierra nos

El máximo responsable de la compañía americana Sierra, en lo que a ventas fuera de Estados Unidos se refiere, el señor Srini Vasan, visitó nuestro país hace unas semanas. Tuvimos la oportunidad de entrevistarle, gracias a lo cual conocimos más a fondo la política y los planes de futuro de esta gran compañía dedicada al software de entretenimiento.



SRINI VASAN

DIRECTOR INTERNACIONAL DE OPERACIONES DE SIERRA

MICROMANIA: Cuando Sierra nació podía ser considerada prácticamente como una empresa familiar. ¿Qué razones han hecho que se sitúe en la posición que hoy tiene en todo el mundo?

SRINI VASAN: *Creo que una de las razones que han conducido a nuestro crecimiento es que hemos sabido prever con bastante adelanto los avances tecnológicos. Ahora estamos apostando muy fuerte por el Multimedia, por ejemplo con «Mixed Up Mother Goose». Desde siempre hemos intentado mantener esa línea de innovaciones. Cuando las tarjetas gráficas EGA no estaban ni mucho menos generalizadas nosotros comenzamos a realizar juegos para las mismas. Algo parecido ocurrió cuando llegó la VGA. La gente nos decía que estábamos locos, que nadie tendría nunca una tarjeta así en su casa. Ahora es un estándar. Tanto Roberta como Ken Williams son dos personas muy preocupadas por aprovechar todas las novedades que parezcan interesantes. Este es uno de los máximos valores de Sierra y lo que, en mi opinión, nos ha colocado a la cabeza del mercado.*

M.M.: En algunas aventuras de LucasArts, como «Monkey Island», se incluyen algunas bromas referentes a Sierra. Por ejemplo, cuando el protagonista se cae y aparece un mensaje similar a los de los juegos de Sierra cuando la aventura se acaba. A la inversa ocurre también con juegos vuestros en los que hay referencia a otras aventuras ¿Qué relación hay entre las dos compañías?

S.V.: *Los seis o siete editores de software más importantes de Estados Unidos proceden de la industria independiente y forman una especie de familia. La gente se mueve de una compañía a otra, pero siempre permanece en el mismo sector. Creemos, en líneas generales, que compañías como Microprose, LucasFilms y Electronic Arts son buenas para nosotros porque, sin ninguna duda, nos hacen una sana competencia.*

M.M.: Ultimamente parece que Sierra tiene una línea de actuación dirigida a tres frentes: los programas para niños, las aventuras gráficas y los simuladores. ¿No proyectan desarrollar otro tipo de juegos, como arcades o programas de plataformas?

S.V.: *Yo diría que no, y voy a tratar de explicarme. Con los arcades lo que hicimos fue trabajar con una compañía japonesa llamada Game Arts, con la que produjimos algunos juegos. Pero hemos visto que la cuota de mercado para este tipo de programas es reducida y nuestros recursos en este aspecto son limitados. Según nuestras encuestas, parece que el primer puesto en los gustos del público lo ocupan las aventuras gráficas, luego los simuladores y en tercer lugar los juegos de deportes. En el primer sector ya estamos perfectamente introducidos. En el segundo nos falta poco para llegar al nivel de nuestros competidores, aunque quizás los juegos de Dynamix no puedan catalogarse como simuladores en el pleno sentido de la palabra ya que son más bien "simuladores de guerra", en los que es tan importante la estrategia como saber pilotar el avión. Así que ahora estamos centrados en ganar cuota de mercado en la producción de simuladores. El paso siguiente vendrá dado por los programas de deportes. Dynamix está preparando varios juegos de baloncesto, béisbol y fútbol americano. Probablemente éstos vean la luz en Estados Unidos las próximas navidades.*

El siguiente objetivo es el lanzamiento de juegos para el entorno "Windows", donde

LA FORJA DE UN HÉROE INTERGALÁCTICO

SPACE QUEST I: ROGER WILCO IN THE SARIEN ENCOUNTER

- SIERRA ON LINE
- En preparación: **PC**

Se acerca hacia nosotros, procedente del espacio exterior, la primera y más alocada aventura del viajero galáctico más marchoso y torpón de la historia del software. «Space Quest I», el primer juego que Sierra diseñó con el inefable Roger Wilco como protagonista, será editado en breve en nuestro idioma, con un nuevo aspecto más acorde con los tiempos que corren. En ésta su primera aventura, tendremos oportunidad de disfrutar de los comienzos de una saga que día a día se supera a sí misma. La nueva versión de «Space Quest I» mantiene el mismo desarrollo que la original. Las temibles tropas Sarien han asaltado nuestra nave y han robado el Generador Estelar ultrasecreto. Si el bueno de Roger no lo recupera a tiempo, el universo, tal y como lo conocemos, está frito. Viajaremos a mundos exóticos, conoceremos extrañas formas de vida, bailaremos un rock en la discoteca espacial y muchas más cosas de las que podremos disfrutar en esta super aventura Sierra.



En «Space Quest I» encontraremos practicamente de todo. Incluso un curioso bar repleto de alienígenas borrachines.

Al igual que ha ocurrido con otros programas clásicos de la compañía, en esta nueva versión de la aventura se ha modificado el antiguo interface de usuario para hacerlo mucho más cómodo y manejable gracias al control a través del ratón, además de mejorar el sonido y los gráficos, desarrollando una versión en VGA. Sierra trabaja también en la versión para Macintosh del juego pero aún no sabemos si será comercializada en nuestro país. En cualquier caso, quienes ya habéis tenido ocasión de pasarlo en grande con «Space Quest IV», la única aventura de nuestro héroe espacial favorito editada en nuestro idioma hasta ahora, tendréis pronto oportunidad de conocer cómo fueron sus primeras andanzas.■ *F.D.L.*

adelantamos al futuro"

vamos a lanzar una serie titulada «Take a Break», que incluirá un programa de billar, uno de pinball y algunos más de ese tipo. En definitiva, estamos tanteando todas las áreas productivas. Creemos que muy pronto se podrán ver juegos deportivos de Sierra con la misma calidad de la que gozan sus aventuras gráficas.

En el campo de los programas educativos no tenemos aún suficiente experiencia como para dominar el mercado, aunque hicimos un exitoso experimento multimedia con «Mixed Up Mother Goose». El principal problema es que no contamos con los profesionales cualificados para crear ese tipo de software. No obstante, hace sólo una semana hemos adquirido una compañía en Washington llamada Bright Star. Esta está dedicada a hacer software educativo, –no les gusta que lo llamemos juegos–, y nos pueden aportar la experiencia necesaria en este aspecto. Así que pronto lanzaremos también programas educativos.

M.M.: ¿No cree que puede resultar un poco peligrosa esa radical diversificación de sus productos?

S.V.: *No se puede prosperar sin asumir riesgos. Lo importante es saber administrarlos. Diversificando permitimos a cada compañía centrarse en su propia especialidad. Una ventaja que tenemos es la de compartir tecnología entre todas nuestras empresas. Cada una aporta sus propios conocimientos en el área que más domina y eso mejora los productos de todas. Lo importante es dejar que se dediquen a hacer lo que mejor saben y mantener un cierto control sobre todas en general.*

M.M.: ¿Por qué han decidido modificar el interface y los gráficos de sus aventuras clásicas, como la serie Larry o King Quest? ¿No hubiera sido mejor emplear el nuevo estilo en aventuras inéditas? En las versiones para España, donde nunca se han distribuido los primeros juegos, parece lógico, pero en otros países en los que ya son conocidos... ¿No limita las ventas saber de antemano los argumentos o conocer a los personajes?

S.V.: *Probablemente vamos a perder algunos adeptos, pero hay otros a los que sí les gusta el nuevo intérprete. A cambio de una mínima pérdida de clientes, hemos conseguido una mayor calidad técnica. Aunque es cierto que las estadísticas demuestran que el público en general prefiere el interface gráfico, siempre hay cartas de gente que echa de menos el antiguo método, con lo que se comprenderá fácilmente lo difícil que nos resultó la decisión de sustituirlo definitivamente. Lo que también ocurrió es que nuestros juegos eran cada vez más complicados de realizar y pensamos que al público en general no le iba a interesar descubrir qué palabra había utilizado el programador para que el protagonista del juego usara un objeto. ¿Quizás coger?, ¿tomar?, ¿agarrar?... Sin embargo, estamos orgullosos de decir que con el cambio han aumentado nuestras ventas. Casi el 90 por ciento de los aficionados a la serie King's Quest han acogido bien la quinta parte de la historia. Creo que, en resumidas cuentas, las mejoras en cuanto a la calidad de los gráficos y el sonido pueden compensar sobradamente una hipotética pérdida de clientes.*

"Estamos estudiando las propuestas que nos han ofrecido para llevar a la televisión las aventuras de algunos de nuestros héroes."

M.M.: ¿Quién es más famoso en Estados Unidos, Larry Laffer o el Rey Graham?

S.V.: *Los dos han reportado grandes beneficios a Sierra, pero tienen distintos públicos. Personalmente, a mí me gusta más el protagonista de «Space Quest», Roger Wilco. Sus aventuras me parece que tienen un toque humorístico que me divierte muchísimo. «Space Quest V», su próxima aventura, va a ser tremendamente divertida. Roger deberá viajar en una nave para recorrer el espacio, recogiendo... desperdicios.*

M.M.: ¿Ha habido algún proyecto para intentar llevar a algún personaje de Sierra a la televisión?

S.V.: *Hemos sido tanteados, pero no voy a extenderme en comentarios al respecto. Lo único que puedo decir es que estamos estudiando estas propuestas.*

M.M.: Sierra nunca se ha preocupado de conseguir licencias de películas o series famosas de televisión, como hacen otras compañías. ¿Se basa su política en desarrollar juegos originales o es que no han encontrado nunca la película adecuada?

S.V.: *Creo que nunca lo hemos necesitado y, además, cuesta una enorme cantidad de dinero. Nuestros personajes son lo suficientemente populares como para tener necesidad de iniciar nuevas líneas de expansión en este sentido.*

M.M.: «Eco Quest» puede ser considerado el primer videojuego "ecológico". ¿Cómo se les ocurrió desarrollar esta idea y con qué fines?

S.V.: *Creo que la conciencia ecológica que se refleja en los medios de comunicación nos impulsó a ello, así como nuestro interés en el mercado de los juegos educativos. Pienso que la hegemonía en el mercado de los juegos educativos y la labor en pro de la ecología, de cuyo deterioro deberíamos ser todos conscientes, deberían ir unidas. Por ejemplo, todos los manuales del «Eco Quest» están realizados en papel reciclado y parte del dinero conseguido con su venta se ha destinado a una organización ecologista, con lo que también contribuimos económicamente a dicha causa. En el Reino Unido ocurrirá algo parecido, sólo que allí el dinero va a parar a una institución local. El segundo programa de la serie «Eco Quest» en el que trabajamos ahora va a ser también bastante realista ya que se centra en un problema muy concreto y actual: la lluvia ácida en el Amazonas.*

M.M.: Sierra siempre ha sido pionera en la innovación tecnológica. ¿Piensan seguir en esta línea? ¿Cuál va a ser el próximo paso en este sentido?

S.V.: *Sí, por ejemplo, nos fijamos en el CD-ROM. Hemos hecho una gran inversión en este formato y ya hemos producido cuatro juegos. El próximo mes vamos a lanzar en Estados Unidos «Space Quest IV». Ahora mismo estamos concentrados en este soporte. Sierra es una empresa puntera y tiene que invertir su capital en esa tecnología. Además, nuestros juegos en CD-ROM pueden convertirse fácilmente a CDI, un formato que consideramos superior al primero para algunos programas. La decisión de invertir en ellos depende de la correlación coste-beneficio.*

También tenemos lo que se llama Sierra Network. Este sistema de juego por modems es una red particular que funciona entre los usuarios en tiempo real. Está dividido en tres zonas: en la primera tenemos una serie de juegos de mesa, entre los que se incluyen el ajedrez, el bridge y el backgammon. Si uno quiere jugar, por ejemplo, al bridge, puede hacerlo con jugadores de otras partes del país. Creo que hasta ahora no se ha experimentado nada parecido y hemos recibido una respuesta muy buena →

UN CASTILLO LOCO, LOCO, LOCO
CASTLE OF DOCTOR BRAIN


Este es el estrafalario castillo del Dr. Brain. Como bien podeis apreciar, el buen gusto no es una de sus virtudes.



En el castillo, nuestro ingenio será puesto a prueba continuamente. Multitud de juegos nos esperan en su interior.

■ **SIERRA ON LINE**
■ En preparación: **PC**

¿Eres la persona más imaginativa que conoces? ¿Te gustaría salvar al universo de una total destrucción? ¿Necesitas trabajo? Si has contestado que sí a alguna de estas preguntas, entonces puedes ser la persona que el Dr. Cerebro, científico medio loco a la antigua usanza, anda buscando como ayudante de laboratorio.

«Castle of Dr. Brain» es un programa que se aleja en cierto modo de los títulos más característicos de Sierra. El juego es un interesante cóctel que combina elementos propios de las aventuras y de los programas educativos. Este nos traslada a las puertas de un extraño castillo, en el que el doctor nos tiene preparadas todo tipo de pruebas de ingenio, puzzles y juegos, que nos permitirán demostrar si estamos capacitados para desempeñar el puesto de ayudantes que se nos ofrece. Aunque el juego está claramente dirigido hacia un público infantil y juvenil, no estaría de más que los que somos un poco más mayores (pero no mucho más ¿eh?) nos dedicáramos a dar un repasito a nuestros conocimientos en materias tan diversas como astronomía, lógica, robótica o matemáticas. Materias por las que Sierra pretende que los más jovenes lleguen a interesarse del mejor modo posible, jugando. Además, el programa tiene unos gráficos realmente buenos, incluso algunos están digitalizados, y una música y unas animaciones formidables.

Los únicos requisitos necesarios para acceder al puesto que nos ofrece el doctor son, tener buen sentido del humor, ser rápidos pensando y adorar la pizza. ¿Fácil, no? Un juego para gente de todas las edades. ■

F.D.L.





SRINI VASAN

por parte de la tercera edad. La siguiente zona se denomina Sierra Land y permite a dos jugadores, uno situado, por ejemplo, en California y otro en Chicago, librar una batalla aérea. La última zona es Larry Land. En la misma se puede entrar en bares, hablar con la gente..., actuar, en definitiva, como lo haría nuestro amigo el Sr. Laffer.

En conclusión, se puede decir que Sierra es la compañía que más se anticipa al futuro en todo lo referente a tecnología. Firmas como Microprose y LucasFilms introducen importantes innovaciones, pero ninguna tiene una línea de actuación tan vanguardista como la nuestra. Nadie prevé los avances tecnológicos como lo hacemos nosotros.

M.M.: ¿Tienen un interés especial en desarrollar juegos para consolas?

S.V.: *Entramos en el mercado de las consolas por razones muy específicas en 1.983, en los primeros tiempos de Atari. Sin embargo, nos ha ido muy bien con los ordenadores personales y vamos a concentrar todos nuestros esfuerzos en este mercado. No hemos querido asumir el riesgo que supone la fabricación de cartuchos. El CD-ROM es otra cuestión y este formato en el campo de las consolas implica también menos riesgo que los cartuchos. En cualquier caso a este entorno nos acercamos de dos maneras diferentes. Por una parte, no fabricamos cartuchos, pero no tenemos inconveniente en conceder licencias a aquellos que sí lo hacen. De hecho Konami está haciendo una versión del «King's Quest V» para las consolas de dieciséis bits. En cuanto al CD de Sega, vamos a lanzar siete juegos en este formato, entre ellos estarán «King's Quest V», «Willy Beamish» y «Police Quest III». Ya veremos qué resultado da esta nueva línea de actuación.*

Por último, hay otra razón por la que hemos descartado la producción de cartuchos. Los juegos de Sierra tienen una gran calidad gráfica y para convertirlos al formato de consola estamos seguros de que no basta con la capacidad de almacenamiento de los cartuchos clásicos. Hay que tener presente la calidad del juego. Además, creemos que los usuarios de cartuchos acabarán pasándose con el tiempo al CD-ROM, con lo que si ahora nos pusiéramos a fabricar en este formato podríamos perder cuota de mercado en lo que realmente nos interesa.

M.M.: ¿Proyectan alguna innovación que haga más fácil el acceso al interface de sus juegos en consolas?

S.V.: *Hay que reconocer que es más fácil manejar el interface de nuestros juegos con el ratón de un ordenador personal que con el pad de una consola, pero todo es cuestión de acostumbrarse. En cualquier caso, no hemos pensado introducir ninguna novedad a este respecto.*

"Ninguna firma tiene una línea de actuación tan vanguardista como la nuestra. Creo que nadie prevé los avances tecnológicos como nosotros lo hacemos."

M.M.: ¿Qué importancia tiene para vosotros la traducción a otros idiomas de las aventuras de Sierra?

S.V.: *Concedemos gran importancia a los idiomas en los que editamos nuestros juegos, prueba de ello es que existen versiones en castellano de los programas en su país. Intentamos además ir más lejos y aprovechar la capacidad del CD. Con «Mixed Up Mother Goose» llegamos incluso a reunir cinco lenguas simultáneamente en un solo CD. Por desgracia en algunas ocasiones es imposible, como en el caso de «King's Quest V». La razón es que todo el texto de este juego ocuparía al menos cinco CD si lo tradujéramos a distintos idiomas. No tiene sentido que hiciéramos a los usuarios cambiar cinco discos para poder ver el juego en su idioma.*

M.M.: ¿Cuál de sus juegos ha alcanzado un mayor volumen de ventas?

S.V.: *«King's Quest V», sin duda.*

M.M.: ¿Piensan crear nuevos personajes que sustituyan a los clásicos como Larry o el Rey Graham?

S.V.: *El Rey Graham ha dado muy buen resultado. Que yo sepa, no hay ninguna razón ni intención de sustituirlo. Nuestros próximos juegos van a tener como protagonistas al Rey Graham, a Roger Wilco y al héroe de Eco Quest. No hay ningún proyecto para Larry. Al Lowe en su día ya no quiso hacer Larry IV y costó mucho trabajo convencerle para que hiciera Larry V.*

M.M.: ¿Cuáles son sus planes de futuro?

S.V.: *Nuestro objetivo es seguir creciendo. Tenemos un equipo de dirección capacitado para ello y ya hemos conseguido colocarnos en el primer puesto de las compañías de software en Estados Unidos, y pensamos hacer lo mismo en Europa.*

M.M.: Hemos oído rumores de que se ha sacado una versión de «King's Quest V» en ruso. ¿Qué hay de cierto en ello?

S.V.: *Desde luego, si esa versión existe, Sierra no tiene nada que ver con ella. Curiosamente, ahora que hacéis referencia a rumores, hace unos meses recibimos la noticia de una versión de «Larry IV» (?) en..., holandés. Es posible que extraoficialmente alguien hubiera traducido el juego, pero, desde luego, esa versión no existe para nosotros. Nuestros proyectos incluyen juegos en los que exista un único disco de idioma que se pueda sustituir fácilmente para los diferentes países. Pero áun no hemos llegado tan lejos como para alcanzar la C.E.I.*

Hablando de innovaciones también me gustaría decir que los futuros juegos vendrán en los mismos discos las versiones de EGA y VGA. Hasta ahora se vendían por separado pero hemos detectado que hay usuarios de VGA que, en ocasiones, prefieren sólo dieciséis colores. Por tanto, ahora que la tecnología lo permite, vamos a intentar que las dos versiones vengan juntas.

M.M.: ¿Eso no va a hacer que los juegos aumenten enormemente su tamaño?

S.V.: *Los juegos van a ser más grandes, pero van a ocupar un menor número de discos. Las nuevas rutinas de compresión que estamos usando van a lograr que nuestros nuevos juegos sean mucho más complejos, largos e interesantes pero con una necesidad menor de espacio físico.*

M.M.: Muchas gracias y esperamos que Sierra siga en su línea proporcionándonos juegos de tanta calidad como lo ha hecho hasta ahora.

El señor Srini Vasan cerró esta charla, más que entrevista, invitándonos a conocer las instalaciones de Sierra en Los Angeles, de las que aseguró, "son igual de espectaculares que los famosos estudios de la productora Universal. Allí también mostramos al numeroso público que nos visita la elaboración de nuestros juegos". Le tomamos la palabra.■

Equipo Micromanía

¡SALVAD LAS BALLENAS!

ECO QUEST: THE SEARCH FOR CETUS



En las ruinas de la legendaria ciudad de Eluria, tendremos que buscar pistas que nos ayuden en nuestra misión.



El fondo del mar se encuentra totalmente contaminado. ¿Podremos conseguir que vuelva a ser limpio y puro?.

■ **SIERRA ON LINE**
■ En preparación: **PC**

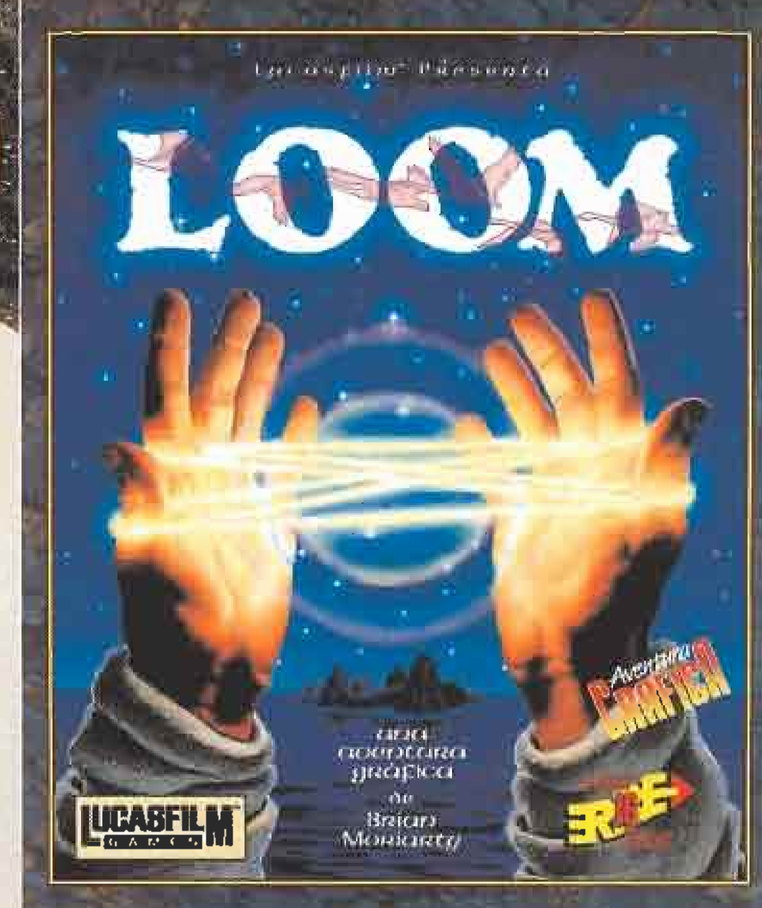
¿Un pez globo llamado Narciso?, ¿un pez espada que lleva por nombre Hipócrates?, pero...¿esto qué es? Pues esto es nada más y nada menos que «Eco Quest», uno de los próximos lanzamientos de Sierra en nuestro paísy el primer programa de una nueva serie que promete equiparar en popularidad a otras ya clásicas dentro de la compañía, como las protagonizadas por Larry o el rey Graham. «Eco Quest» es una aventura gráfica submarina que nos situará en la piel de un joven amante de la naturaleza, que se encargará de velar por la seguridad del medio ambiente marino. Con la ayuda de un simpático delfín que se hará íntimo amigo nuestro, deberemos ir en busca de Cetus, la gran ballena, que ha desaparecido misteriosamente sin dejar ni rastro. Cetus, además, no es simplemente una ballena, es el Rey de Eluria, una ciudad que se hundió en las profundidades marinas y que poseía una cultura rica y esplendorosa. Durante toda nuestra búsqueda nos encontraremos con personajes tan particulares como los antes citados o como Olimpia, un pez león o Epidermis, un pez ángel.

«Eco Quest» es un programa ecológico destinado en especial a los más pequeños, en el que se consiguen más puntos cuanto más logremos evitar la contaminación del océano. Un modo más que agradable de concienciar a todo el mundo sobre la degradación del medio ambiente y la necesidad de conservar nuestro entorno.

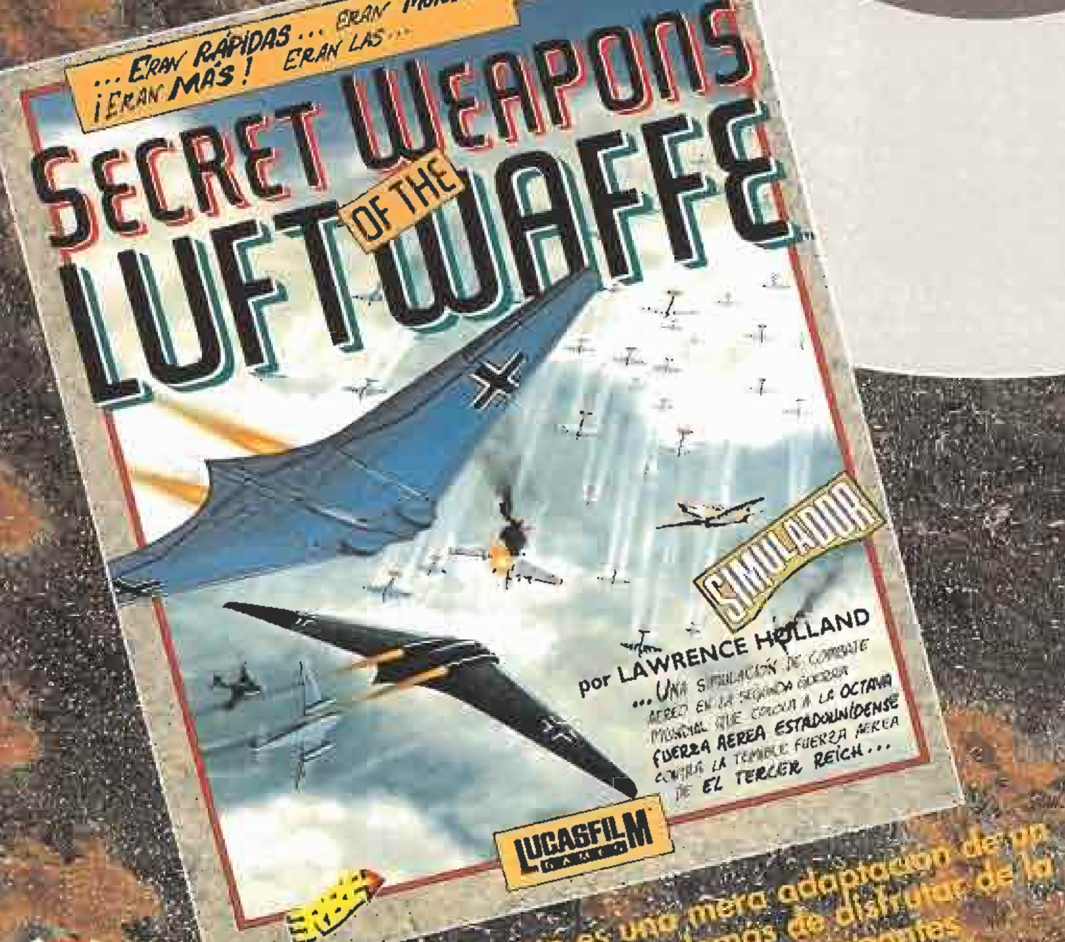
No hace falta decir que el programa es al más puro estilo Sierra, o sea, gráficos, sonido y adicción increíbles y, aunque no es tan complicado de resolver como otras aventuras de esta misma casa, no dejará de proporcionar a todos, pequeños y mayores, un montón de buenos ratos de diversión.■

F.D.L.





Si ya disfrutastes de esta increíble aventura gráfica, no puedes perderte esta versión en CD-ROM (en inglés) en la que los personajes te asombrarán con sus increíbles voces, además de sorprenderte sus fantásticos gráficos en VGA de 256 colores. Más de veinte actores son los responsables de una increíble banda sonora, en la que podrás encontrar al mismísimo Chaikovski, que te sumergirá por completo en esta fantasía que se desarrolla en la época de los grandes gremios. ¡Indispensable!



No pienses que esto es una mera adaptación de un programa genial, si no que además de disfrutar de la soberbia simulación de los más impresionantes aparatos de la Segunda Guerra Mundial, podrás encontrar todos los nuevos aviones que se han vendido por separado: P-38 Lightning, P-80 Shooting Star, He 162 Volksjager y Do 335 Pfeil, cuatro increíbles máquinas de guerra que te proporcionarán horas y horas de diversión.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND
UNA AVENTURA GRÁFICA DE RON GILBERT



Si la banda sonora del juego te impresionó en su versión en discos, no te puedes hacer una idea de cómo te asombrará la de esta versión en CD-ROM de una de las aventuras gráficas más vendida del mundo, por supuesto en VGA de 256 colores. Podrás disfrutar de las aventuras de Guybrush Threepwood en cinco idiomas: español, inglés, italiano, francés y alemán, y eliminar a su inefable enemigo LeChuck.

LUCAS Arts



MULTIMEDIA

SERRANO, 240 - 28016 MADRID. Teléfono 458 16 58

ETERNAM

PREVIEW

A la ya larga lista de héroes de todos los tipos que se han presentado en las pantallas de nuestros PCs, se une ahora un nuevo personaje. En su certificado de nacimiento dice que vio la luz en una casa de software llamada Infogrames, fruto de la unión de las mentes, siempre efervescentes y un poco alocadas, de los componentes del equipo de programación que en ella habitan. Tiene la intención de instalarse durante bastante tiempo en el interior de nuestros ordenadores y hacer que nos lo pasemos en grande con su compañía. Su nombre es Jonz, Don Jonz.

INFOGRAMES
En preparación: **PC**

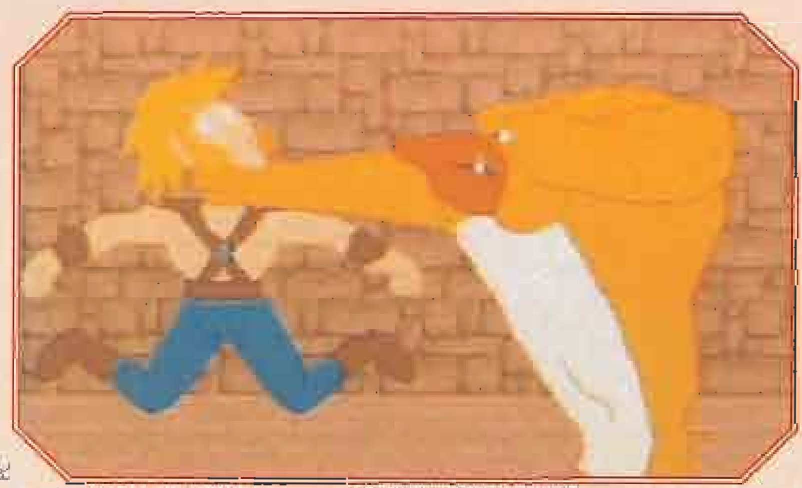
En Infogrames no deben tener conocimiento de la palabra "descanso". Por si no tenían suficiente con la conversión a nuestras máquinas de los juegos de Disney, ahora se descuelgan con una nueva aventura que nos mantendrá pegados a la pantalla durante largo tiempo. Su protagonista es una especie de policía galáctico del futuro, un tanto chuleta y amante de las emociones fuertes. Pero en esta ocasión, no nos dedicaremos a corretear por el espacio montados en una nave, para ayudarle a luchar contra los malvados estelares. Y esto se debe a un motivo bien simple, Don (o Marshal, como le gusta que le llamen) se encuentra de vacaciones.

El juego nos sitúa en el año 2815, año en el que el planeta Tierra es un hervidero de radiaciones y, por tanto, no sería una buena idea pasar el tiempo de asueto tumbados en una playa. Pero no hay ningún problema. Para algo está Funi. ¿Que quién es Funi?, pues el dueño de Eternam. ¿Que qué es Eternam?, pues uno de los muchos planetas pertenecientes a la Fake, una de las empresas punteras en el negocio de los parques de atracciones espaciales. Y en esta época, no hay mejor atracción que la de vivir una Simulación de Realidad Virtual, un modo como otro cualquiera tanto de disfrutar de secretos placeres como de meternos en enormes jaleos o afrontar terribles peligros.

Eternam está dividido en varias zonas, que recrean a la


Esta es Tracy, la presencia más amistosa (y más atractiva) que encontraremos en Eternam. De vez en cuando contactará con nosotros para echarnos una mano.


Durante nuestro deambular por Eternam, encontraremos en los caminos casas o suntuosos castillos a los que no estaría de más echar una mirada en su interior.


Aquí está Rex en acción. Rex es un simpático perro guardián al que le encanta recibir visitas, que trata con la "delicadeza" que podéis apreciar.

LOS DECORADOS

«Eternam» está dividido en varias zonas que recrean a la perfección diversas épocas de la Historia de la Humanidad.








En algunas fases del juego tendremos que hacer gala de todo nuestro ingenio para poder superar unas peligrosas pruebas a las que nos veremos sometidos.









En Infogrames han situado la acción del juego en cinco islas que deberemos explorar en su totalidad si queremos tener éxito en nuestra misión.

LOS PROTAGONISTAS





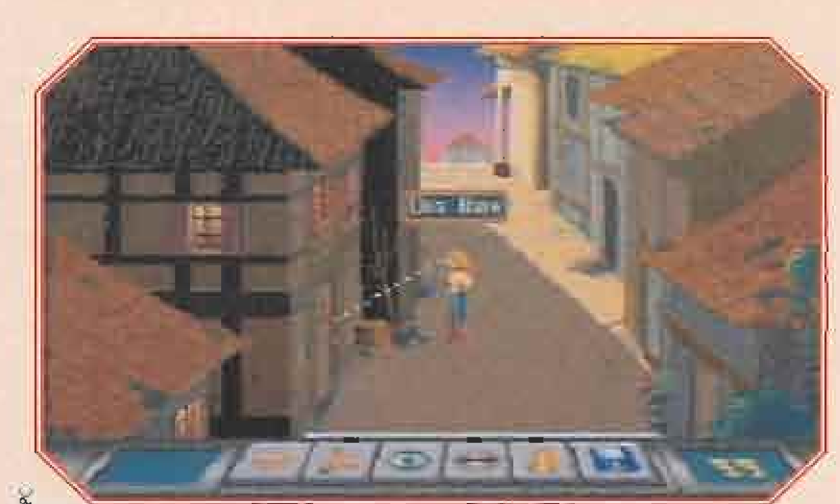






Estos son los bocetos diseñados por los grafistas de Infogrames de algunos de los personajes con los que nos encontraremos a lo largo de nuestra aventura. Como podéis ver, en el trabajo previo a la programación del juego, no se ha dejado nada al azar. El barón, su hija, etc..., nos proporcionarán valiosos datos cuando dialoguemos con ellos en el juego. Un consejo, sed educados.

LA ATRACCIÓN MÁS ALUCINANTE DE LA GALAXIA



Con un simple vistazo, nuestro personaje nos informará de todos los objetos que se encuentran a su alcance en un radio de acción cercano.



Aunque a primera vista no lo aparente, es posible que un personaje tan curioso como este simpático loro nos sea de bastante ayuda en algunos momentos.

perfección diversas épocas de la historia de la humanidad. Para que la ambientación de cada época sea total, todas y cada una de las zonas del parque están habitadas por "gente" cibernética a los que difícilmente se podría distinguir de una persona normal.

La calidad gráfica que presenta «Eternam» es espléndida. Todas las épocas que se recrean en la aventura están realizadas con un detalle asombroso. La Revolución Francesa o el Egipto de los Faraones, por ejemplo, nos recordarán, por otro lado, que no siempre tiempos pasados fueron mejores, ya que toda la aventura está plagada de situaciones que nos pueden hacer perder la cabeza, en sentido absolutamente literal.

Por supuesto, si ya sois aficionados a este tipo de juegos, no hace falta que os digamos que será totalmente indispensable ir grabando las situaciones cada poco tiempo, si es que tenéis alguna aspiración de avanzar mínimamente.

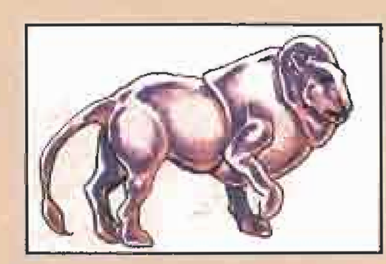
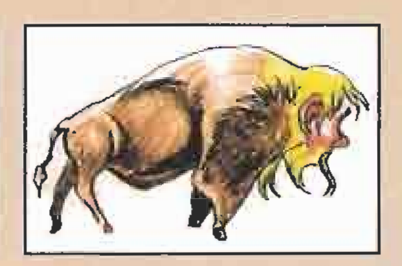
El manejo del juego, por otra parte, es tan sencillo como en cualquier otra aventura de este tipo. Dispondremos permanentemente de una serie de iconos en pantalla que indican las acciones que nos están permitidas realizar: coger un objeto, usarlo, examinar algo, hablar con los otros personajes del juego, acceder a la pantalla de inventario y acceder a la pantalla del sistema, dándonos esta última opción, la posibilidad de cargar o grabar partidas previas o, variar los parámetros establecidos →

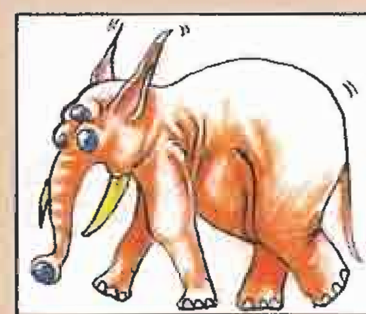
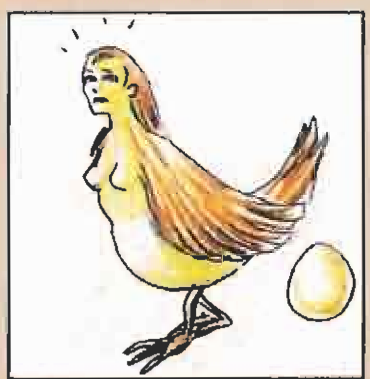
ETERNAM

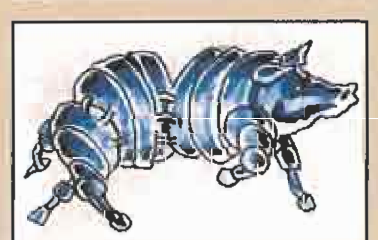
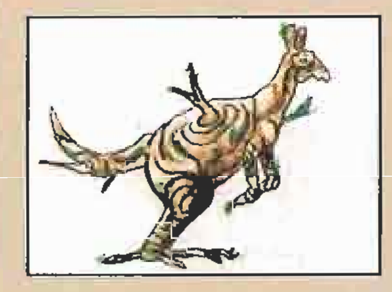
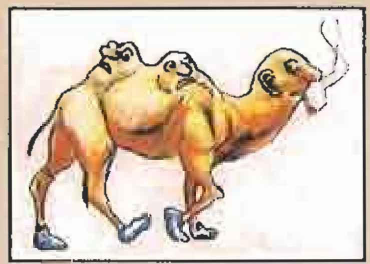
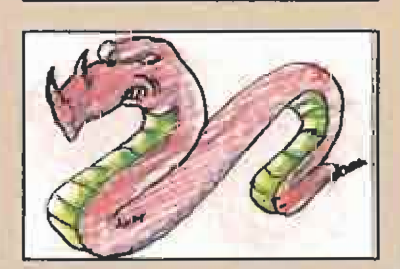

Cuando nuestro personaje esté metido en alguna situación un tanto peligrosa, podremos ver una secuencia animada tan impresionante como ésta.


Como podéis observar, en la práctica totalidad de las pantallas que os presentamos, la calidad gráfica que alcanza «Eternam» es sencillamente fantástica.

LOS ENEMIGOS


No sabemos de dónde sacan las ideas en Infogrames, pero de lo que estamos seguros es que imaginación no les falta. Echad un vistazo a este pequeño bestiario, en el que se observan algunas de las más fantásticas criaturas que hayamos podido ver, y que parecen el resultado de los experimentos genéticos del científico chiflado de turno.

para música y efectos sonoros. Sin embargo, lo que cambiará será el método con el que usar estos iconos. En lugar de manejar un cursor con el ratón, como suele ser habitual, el control se realizará por el teclado, existiendo una tecla específica para cada icono. Pero, a pesar de esta variación, el programa no pierde un ápice de jugabilidad, es más, en cuanto te acostumbras a las teclas, es realmente cómodo.

Cuando tengamos necesidad de movernos entre las distintas zonas en las que se divide «Eternam», un sendero nos indicará el camino a seguir para no perdernos, y el desplazamiento se realizará mediante las teclas de cursor, avanzando, retrocediendo o girando en la dirección adecuada, usando un método similar al que se utilizaba en «Drakken». Además, durante estos trayectos, los programadores de Infogrames han introducido unas breves acciones de arcade, en las que deberemos desembarazarnos a tiro limpio de unos repugnantes bichejos voladores.

Durante todo el desarrollo del juego, contaremos con la inestimable ayuda de Tracy. Tracy es una preciosidad que ejerce de técnico en el equipo de coordinación de Eternam. De vez en cuando se pondrá en comunicación con nosotros a través de la pantalla de un monitor (fenomenal la digitalización del rostro), dándonos algún consejo que nos pueda ser de utilidad o, simplemente, para lamentarse de nuestro fracaso cuando nuestra vida llegue a su fin.

Por lo que hemos podido ver del juego, y por todo el material relacionado con el mismo que gentilmente nos facilitó Infogrames, la verdad es que «Eternam» tiene todas las papeletas para ser un auténtico bombazo: elevado nivel de originalidad, gran jugabilidad, atractivos gráficos, una estupenda animación...

Y todo ello en apenas cinco megas. La versión que se editará del programa estará totalmente traducida al castellano. Así que, lo único que nos queda es tener un poco de paciencia y esperar un tiempo para poder disfrutar de lo lindo con este «Eternam». Seguro que la espera merecerá la pena.■

F.D.L.

EL TERRORISTA INTERACTIVO

Don Jonz es un auténtico héroe, eso nadie lo duda. ¿Y cuál es el contrapunto perfecto de un héroe?, pues está clarísimo, un tipejo inmundo cuya mala idea sólo se vea superada por su inteligencia y un enfermizo odio hacia nuestro amigo y todo lo que representa. Ese no puede ser otro que Mikhal Nuke.

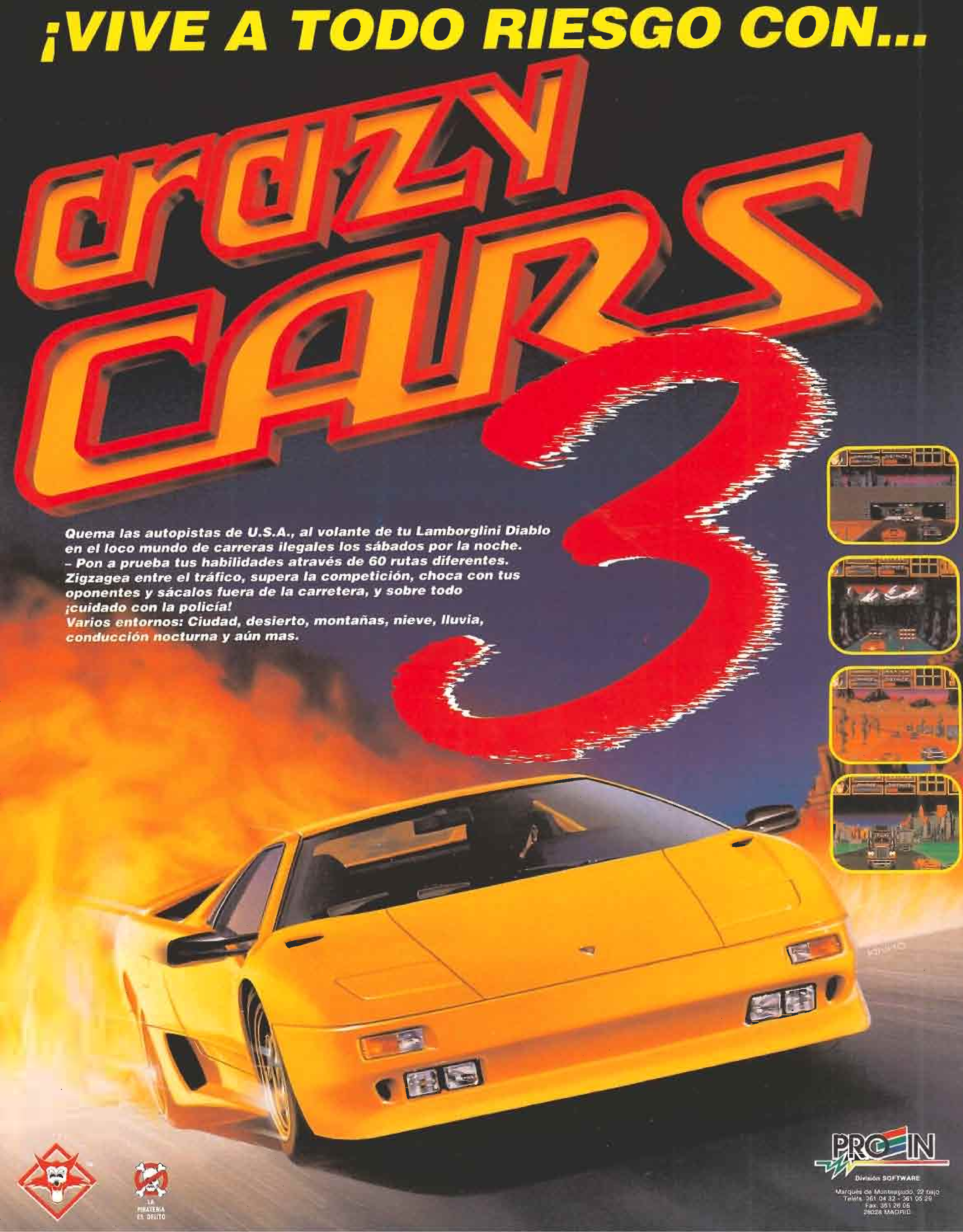
El rumor más extendido por todo el sistema planetario al oeste de Orión, es que si conoces a Nuke, o bien te encuentras en chirona o es que estás más tieso que la mojama, descansando..., en paz.

El caso es, que cuando se estaba desarrollando el proyecto de construir un gigantesco parque de atracciones en Eternam, los promotores de la idea se encontraron con un pequeño problema. Eternam ya estaba habitado por una gente un tanto especial. Vamos, que más bien parecían el resultado de un cruce entre una tortuga ninja famélica y un primo hermano del lagarto Juancho. Claro que, cuando a un constructor se le mete entre ceja y ceja que su proyecto tiene que salir adelante, intentar pararle sería una idea más disparatada que hacer una excursión al Polo Norte con unas bermudas y camisa hawaiana. Así que, para quitarse problemas de en medio rápidamente, Funi y sus colegas no tuvieron más que decir unas cuantas palabras amables a los Dragoons –así se llaman los bichejos en cuestión– y endosarles alcohol hasta que parecieron destilerías ambulantes.

Después de dormir la mona durante largo tiempo, se encontraron con algo que no les gustó ni un pelo. Habían sido aislados en una reserva, que hacía buenas a las que en su tiempo se montaron para los indios en los "States". Y aquí es donde entraba en escena Nuke. En cuanto se enteró que Don planeaba pasar una semana en Eternam, no tuvo más que presentarse ante los Dragoons, prometiéndoles el oro y el moro, para que estos se convirtieran en sus más leales y terribles seguidores, proclamándole en un pispás "Dios de la Década".

Y allí se encontraba el ingenuo de Don, creyendo que iba a pasar unas relajantes vacaciones, sin saber lo que se le venía encima. Pero claro, un héroe es un héroe y, si además cuenta con nuestra experta ayuda, superar un pequeño obstáculo como el de Nuke será pan comido, ¿o no?

F.D.L.



¡VIVE A TODO RIESGO CON...
CRAZY CARS 3
Quema las autopistas de U.S.A., al volante de tu Lamborglini Diablo en el loco mundo de carreras ilegales los sábados por la noche.
– Pon a prueba tus habilidades através de 60 rutas diferentes.
Zigzagea entre el tráfico, supera la competición, choca con tus oponentes y sácalos fuera de la carretera, y sobre todo ¡cuidado con la policía!
Varios entornos: Ciudad, desierto, montañas, nieve, lluvia, conducción nocturna y aún mas.
LA PIRATERIA ES DELITO
PRO-IN
División SOFTWARE
Marqués de Monteagudo, 22 bajo
Telfs. 361 04 32 - 361 05 29
Fax. 361 26 05
28028 MADRID

PREMIERE

Así será...

Después de dejarnos viajar en uno de los mejores coches del momento, un Jaguar XJ220, los muchachos de Core nos llevan al cine, para ver una auténtica "premiere". Todo un estreno. Un programa en el que el protagonista es un montador de películas que ha perdido los rollos de celuloide donde acababa de montar su obra maestra. Desde Tradewinds House, el cuartel general de la compañía, hemos recibido toda la información de este acontecimiento cinematográfico que os vamos a contar, en exclusiva, en las próximas líneas.

■ CORE
■ En preparación: AMIGA

Quizás lo más importante de «Premiere», y por lo que deberíamos empezar sin duda, es que sus creadores son los mismos que nos trajeron aquella maravilla llamada «Heimdall». Jerr O'Carroll es el grafista que ha diseñado y dibujado a Cluth Cable, el protagonista de la aventura, y lo ha hecho tan bien como ya lo hizo en la excepcional epopeya vikinga de hace unos meses. La prueba de como trabaja este artista la tenéis en los "storyboards" que acompañan a este artículo. Como podéis comprobar, la realización de un videojuego cada vez se parece más a la filmación de una película, de ahí probablemente la idea de Core de unir los dos mundos en un interesante arcade. Ya no es como antes cuando un programador se sentaba con un termo de café frente al ordenador y se metía a fondo en el código máquina noche tras noche hasta conseguir plasmar en imágenes sus pensamientos. Hoy en día todos los pasos que se siguen hasta que un juego está en la calle se miden cuidadosamente y no se comienza a tocar el ordenador hasta que no se han hecho en papel cientos y cientos de bocetos. A la vista tenéis las pruebas.



Esta pantalla muestra parte del nivel en blanco y negro que representa un escenario de los años treinta repleto de gangsters, policías y "tartazos".


Los sprites del nivel de los dibujos animados incluye una gran variedad de personajes. Aquí podéis ver algunos.

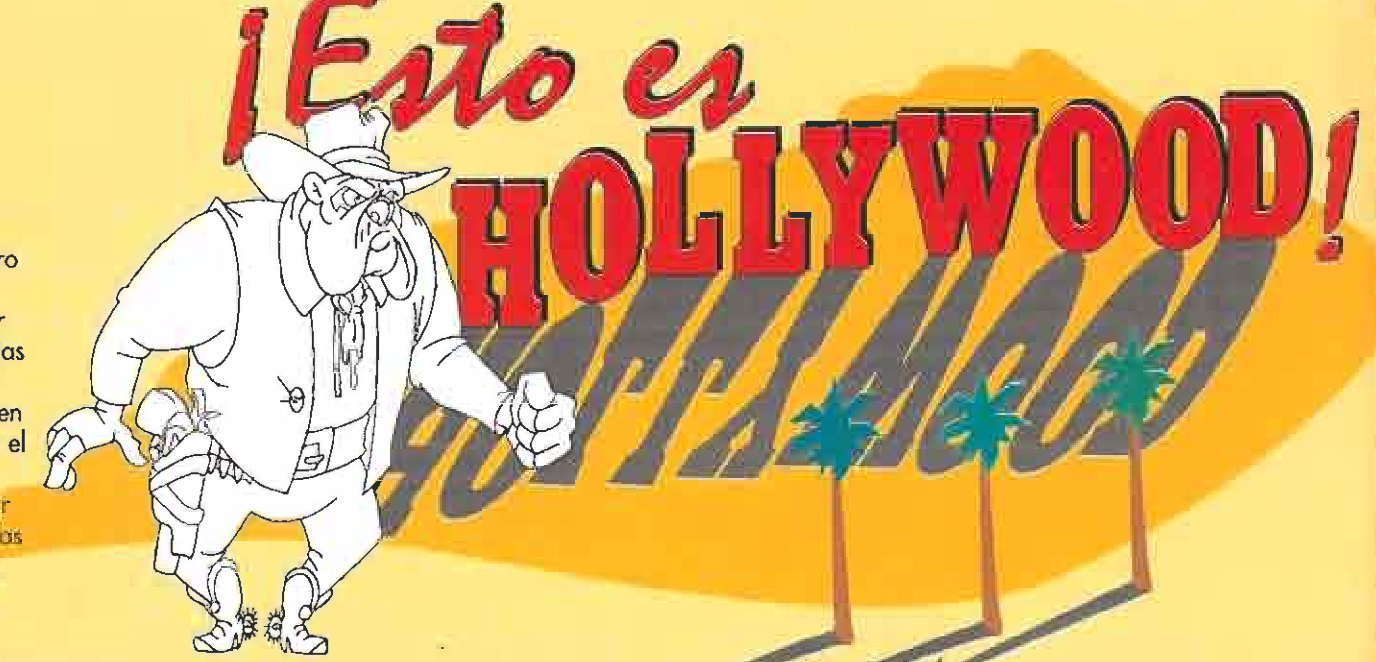

En esta imagen se puede ver un ejemplo de los fondos de la segunda mitad del primer nivel. Este trozo está ambientado en el antiguo Egipto.


Una secuencia perfecta de la amplia variedad de movimientos del protagonista, Clutch Cable, durante el juego.

LA MECA DEL CINE

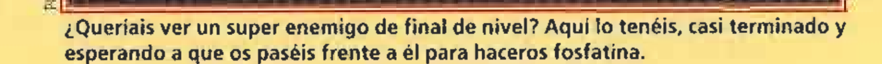
«Premiere» nos permitirá viajar por seis niveles diferentes, cada uno ambientado en un determinado tipo de películas: el cine del oeste, el cine de terror, el cine fantástico, el cine de dibujos animados, el cine de serie B y el cine en blanco y negro de los años veinte. En todos ellos habrá personajes característicos y estarán, por supuesto, repletos de trampas para complicar la vida a nuestro amigo.

Clutch también podrá recoger varios tipos de armas, todas ellas relacionadas con el nivel en el que se encuentra, -rayos láser en el cine fantástico, un colt 45 en el cine del oeste...-, y usarlas contra sus enemigos para evitar que estos le arrebaten una de las











Así será la fase dedicada al cine de terror en la versión definitiva. Si lográis llegar hasta ella estaréis en la mitad del juego.



¿Queríais ver un super enemigo de final de nivel? Aquí lo tenéis, casi terminado y esperando a que os paséis frente a él para haceros fosfatina.



¿Será este el logotipo elegido para aparecer en la versión definitiva de «Premiere»? Hasta el momento parece que sí.

Esta es la escena de introducción que interconecta los diversos niveles. Tras la puerta, obviamente, todo cambiará para nuestro héroe.

En una película de serie B y de ciencia ficción aparecerán muchos enemigos, incluso peores que estos. ¡ Brrrr...! ¡ Qué miedo !



Cuando el juego esté terminado, nuestros viajes por Oklahoma, Arkansas y Oregon tendrán más o menos este estupendo aspecto.

tres vidas con las que cuenta para recuperar su película.

Este nuevo proyecto de Core cuenta, como casi todos sus juegos, con una presentación verdaderamente alucinante. Puede que los ocho scrolles con los que cuenta «Premiere» no os llamen demasiado la atención, pero estamos seguros que la introducción, la marca distintiva de Core Design, os va a maravillar tanto como nos ha encantado a nosotros.

EL MAYOR ESPECTÁCULO DEL MUNDO

No sabemos de donde sacan las ideas estos chicos, pero lo que comprobamos juego tras juego es que son capaces de hacer los programas más diferentes y encima hacerlos bien. Y si no os lo creéis, decidnos quiénes son capaces de hacer algo tan divertido como «Chuck Rock», luego programar una aventura como «Heimdall», rematar la jugada a tres bandas con algo como «Jaguar XJ220» y preparar todo un juegazo como el que va a ser sin duda «Premiere».

Los juegos de Core son todo un espectáculo en el Amiga. Estamos seguros que su próximo lanzamiento también lo será, entre otras cosas porque nunca nos han defraudado. Ya falta poco para que podamos asistir a esta particular "premiere". Tened paciencia. ■

J.G.V.



Toma el dinero y corre

CRAZY CARS III



Esta es, sin ninguna duda, la mejor de las tres entregas que Titus ha realizado de la saga de «Crazy Cars».



Antes de decidir dónde queremos correr, es importante que nos fijemos en lo que nos espera en cada ciudad.

Cuando todo parecía indicar que en carreras de coches ya estaba todo dicho, en Titus nos han querido sacar de nuestro error diciendo que de eso nada, que en los juegos de carreras aún queda mucho por ver y que para que nos vayamos poniendo en la onda lanzan al mercado la tercera parte de todo un clásico. Si alguno de vosotros ya empezaba a tener "mono" de volante, que no se desespere.



La climatología adversa es algo con lo que tendremos que contar en los preparativos de algunas carreras.



Para jugar con un juego tan rápido como «Crazy Cars III» debería ser obligatorio usar el cinturón de seguridad, o casi.

- TITUS
- Disponible: **AMIGA, ST, PC**
- V. Comentada: **AMIGA**
- Juego de coches

Aquí está «Crazy Cars III». Como dice el refrán "no hay dos sin tres" o siendo más prácticos, ¿por qué no continuar una saga que da buenos resultados? Esto deben haber pensado en Titus cuando se han decidido a sacar la tercera parte de «Crazy Cars», sabiendo además que este tipo de juegos cuentan con un nutrido grupo de incondicionales a los que, lo que más les gusta cuando se ponen delante de un ordenador es agarrar el joystick tan fuerte como puedan y darle "caña" al acelerador. A todos vosotros, locos del volante, os podemos asegurar que este juego no os va a defraudar en ningún sentido y que, con esta nueva entrega, vais a alucinar en colorines.

LOS PRELIMINARES

Si pensabais que todo lo que tenéis que hacer en el juego es dedicaros a correr por cuatro o cinco circuitos, ya os podéis ir quitando esa ingenua idea de la cabeza. Para empezar existe la nada despreciable cifra de dieciséis circuitos, repartidos por otras tantas ciudades norteamericanas, en los que tendremos que competir con pilotos que van desde el simple amateur, a otros para los que ganar una carrera de este tipo es más fácil que comerse un higo. Estos últimos tienen unos apodos tan sugerentes como "Mad Max" o "Correcaminos", por poner un par de ejemplos. Dispondremos de las ya habituales opciones de comprar diversos adminículos en una tienda preparada al efecto aunque, eso sí, a precios absolutamente prohibitivos, por lo que es imprescindible ganar al menos dos o tres carreras para conseguir el dinero suficiente.

Antes de algunas carreras, nos tendremos que ver las caras con nuestros contrincantes en una ronda de apuestas en la que se acumulará una suculenta cantidad de dinero para el ganador. Un consejo, si eres prudente y no apuestas demasiado, es posible que aguantes más de una carrera, ya que en el momento que te quedes sin fondos deberás abandonar la competición y vender tu coche.

LA CARRERA

Una vez en plena competición sólo hay que recordar una regla, todo vale. Podremos empujar a los coches rivales, usar inyectores de nitrógeno y sobrepasar ampliamente la velocidad máxima permitida pero, habrá que tener mucho ojo con la policía, que puede aparecer en cualquier momento y detenernos por no respetar la ley, aunque claro, si somos lo suficientemente rápidos siempre podremos despistarlos o si no ¿para qué demonios queremos un cochazo como nuestro Lamborghini Diablo? Si, poco a poco, vamos ganando carreras o, al menos, entrando entre los tres primeros, iremos ascendiendo de división y obteniendo mejoras sustanciales para nuestro vehículo.

En definitiva, podemos decir que nos encontramos ante una versión ampliamente mejorada de uno de los juegos más clásicos de coches. Titus ha realizado un buen trabajo con este «Crazy Cars III».

En cualquier caso siempre existen algunos pequeños defectos y, en este caso, a pesar de que no incide excesivamente en la jugabilidad, no podemos dejar de notar que nuestro coche tiende normalmente a salirse demasiado en las curvas. De todos modos, correr en carreras ilegales siempre es algo que resulta excitante y, si encima puedes hacerte rico gracias a las bolsas que se acumulan, mejor que mejor, ¿no?

F.D.L.

CONSEJOS Y TRUCOS

Procura entrar frenando en las curvas o trata de anticiparte a ellas, ya que el coche tiene cierta tendencia a irse hacia el exterior.

Si quieres ahorrar dinero, cuando estés en la ronda de apuestas dale directamente al botón de "DONE". De este modo, si no consigues quedar entre los tres primeros al acabar la carrera, no habrás perdido nada.

No te olvides de acondicionar tu coche correctamente cuando compitas con una climatología adversa. Las ruedas para nieve o lluvia, o las gafas de visión nocturna pueden ser absolutamente indispensables.

Si la policía se cruza en tu camino, empuja a uno de tus rivales contra su coche. Instantáneamente tu rival será considerado como infractor y, además de quitarte de en medio un competidor, la policía te dejará en paz.



Reparar nuestro coche tras cada carrera será algo inevitable, igual que pagar la elevada factura del mecánico.



Cuando encendamos el inyector de nitrógeno, será una delicia ver como dejamos tirados a nuestros rivales.



¡Mucho ojo con la "poli"!, ¿es que todavía no sabéis que la carrera en la que competimos es ilegal?



¡Esto es un coche y lo demás son tonterías! Un Lamborghini Diablo no es algo que podamos conducir todos los días.





La decadencia de un mito

DICK TRACY ADVENTURES

Ya todos conocéis al poli más duro de América porque si no habéis visto la película seguro que habréis jugado con el arcade basado en ella. Dick Tracy regresa a nuestros ordenadores con *una aventura de similar argumento a* la anterior y dispuesto a dejar limpia la ciudad. De malhechores, se entiende.

- TITUS
- Disponible: **AMIGA, ST, PC**
- V. Comentada: **AMIGA**
- Aventura



En este programa, ni los gráficos ni la jugabilidad están a la altura de lo que cabía esperar de Titus.



Las pantallas tipo cómic, en las que recabaremos información, son una constante en el juego.

Hay filones que se agotan por sí mismos y otros que se acaban porque se explotan de mala manera. Con Dick Tracy está ocurriendo lo segundo. Mientras que el primer juego basado en el popular cómic era cuanto menos interesante, esta segunda parte, que nadie sabe a cuento de qué viene, es lamentable en todos los aspectos.

Los lectores habituales sabéis que normalmente no solemos ser tan drásticos en nuestras opiniones, pero esta vez el juego se merece un buen rapapolvo. Puede que por los derechos del nombre la compañía francesa tuviera que pagar tanto dinero que hayan decidido explotar a nuestro amigo Tracy al máximo.

IN ENGLISH

«Dick Tracy Adventures» es un engendro, mezcla entre aventura y arcade, que no llega a los límites de lo admisible en ninguno de los dos géneros. Primero porque su programación es pésima: es lento, tiene malos gráficos y el scroll es penoso. Y segundo porque está completamente en inglés.

El objetivo del juego es encontrar los indicios necesarios para detener y encarcelar a nuestros enemigos de siempre. Para ello tendremos que acudir a los lugares donde se cometen los crímenes y recoger toda la información necesaria. Las dos secciones del programa consisten en unas pantallas, con viñetas tipo cómic, en las que nos movemos a través de un menú hacia los lugares donde podemos ir, y en varias clases de arcade, en dos dimensiones, en las que moveremos a Tracy y tendremos que pelear con los gangsters de turno.

«Dick Tracy Adventures» es uno de los peores juegos que hemos visto en mucho tiempo. Un personaje tan importante no se lo merece. Y nosotros tampoco.

J.G.V.



Adivina quién viene a cenar esta noche

DYLAND DOG THE MURDERERS





En esta habitación empezará nuestra aventura, un comedor lleno de cadáveres. ¡Buen comienzo!



Todos los gráficos del programa se encuentran a un buen nivel, estando bastante cuidados en todos sus detalles.



Aquí obtendremos toda la información sobre nuestro nivel de energía, las armas y los objetos que llevamos encima.



Tendremos que andarnos con mucho ojo, ya que no sabemos lo que nos puede aguardar detrás de cada puerta.

Ingredientes: Un verano muy tórrido, un castillo en Inglaterra, un millonario muy excéntrico y un poco esquizofrénico, una invitación a cenar, una droga en la bebida, unos cuantos invitados y, cómo no, un héroe protagonista de la historia. Mezclar todo en una coctelera, agitar, y servir bien frío. El resultado es «Dyland Dog the Murderers».

- SIMULMONDO
- Disponible: **C64, AMIGA, PC**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**
- **Arcade/Videoaventura**

Dylan Dog es la versión para ordenador de un famoso cómic italiano. Esta no es la primera vez que se hace algo así. Recordemos, por ejemplo, toda la serie de superhéroes americanos que han encontrado su huequecito en el mundo del videojuego. Aunque si tenemos en cuenta estos antecedentes, la originalidad, no puede ser precisamente el punto fuerte del juego, sí podemos decir que nos encontramos ante un programa bien hecho y bastante enganchante, lo cual no es poco, en los tiempos que corren.

UNA CENA MOVIDITA

Al inicio del juego, nos encontraremos en el comedor de la mansión de Evil, así se llama el loco millonario responsable de todo, y la escena que aparece ante nuestros ojos no puede ser más dantesca; cadáveres mutilados, miembros desgarrados y sangre por todas partes. Lo que en un principio iba a ser una agradable cena, se ha convertido en una trampa mortal gracias a una terrible droga vertida en el vino. Gracias a que Dylan no probó una sola gota de alcohol, se ha salvado de momento, pero lo malo es que el resto de los invitados empinaron el codo de lo lindo y los efectos no tardaron en hacerse notar. Poco a poco, fueron perdiendo su voluntad y pasaron de ser unos amigables comensales, a una especie de zombies asesinos, con un curioso ansia de echar el último trago con una copa de nuestra sangre.

EL JUEGO

La verdad es que el objetivo del juego no queda demasiado claro, gracias a que las indicaciones que te da el manual son poco menos que crípticas. Sin embargo, en cuanto veas como el primer enemigo avanza hacia ti, hacha en ristre, te quedará bastante claro que lo que hay que hacer es muy simple: salvar el pellejo. Teniendo como tiempo máximo una noche, hasta que la luna se esconda en el horizonte, deberemos recorrer todas y cada una de las habitaciones del



Al parecer, este zombie que nos aguarda al final de la escalera, no se ha fijado en como el poster le pide "paz".



Todos los invitados a la fiesta que daba Evil han perdido la razón y nos perseguirán sin descanso por toda la casa.



Uno de los fallos del programa consiste en lo monotono que puede llegar a ser su desarrollo.



Tendremos que recorrer toda la mansión sin dejar un solo rincón sin mirar, incluidos los baños.

castillo, eliminando a nuestros enemigos antes que ellos lo hagan con nosotros, hasta que consigamos dar con Evil. Dispersados por toda la mansión, se encuentran una serie de objetos, unos inútiles y otros no tanto, que tendremos que usar en el lugar y momento adecuado, para ir avanzando en la aventura. De vez en cuando, al eliminar algún enemigo, se desarrollará una breve escena de animación, gracias a la cual obtendremos alguna pista para saber el siguiente paso a seguir, o bien conseguiremos algún objeto importante. Habrá que tener bastante claro lo que queremos hacer, ya que nuestras defensas son bastante limitadas y no podremos llevar más de cinco objetos al mismo tiempo.

Aunque «Dylan Dog» es un buen juego, hay que achacarle varios defectos que, a pesar de no ser muy numerosos, son bastante importantes: en primer lugar, la información que ofrece el manual es bastante escasa y el objetivo no te queda claro, el desarrollo del juego llega a ser monótono en algunos momentos y, sobre todo, es un fallo imperdonable la imposibilidad de grabar las partidas, gran error de sus programadores.

Ya sabes, si eres lo suficientemente hábil y logras salir con vida de ésta, piénsatelo dos veces en la próxima ocasión, antes de aceptar alegremente una invitación para cenar.

F.D.L.



Simulación de...¿espectador?

FOOTBALL CHAMP

En apariencia, este juego tenía pinta de ser atómico. Multitud de opciones, realismo total, posibilidad de realizar todo tipo de pases, cantidad de equipos para elegir... Pero esto era en apariencia. Y como todos ya sabréis, por desgracia, las apariencias engañan.

- **SIMULMONDO**
- Disponible: **C64, AMIGA, ATARI**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Simulador de fútbol**

Según parece, en Simulmondo no estaban muy contentos con el tipo de juegos de fútbol que existen en el mercado, así que comenzaron a analizar los defectos que, en su opinión, tenían todos ellos: que si todos los equipos tienen el mismo nivel, que si los gráficos son malos, que si la perspectiva de juego es siempre igual... Total, que se dijeron a sí mismos "vamos a hacer el simulador más perfecto de todos los tiempos". La idea debía ser, en un principio, conseguir que ningún equipo tuviera las mismas características, y evitar que todos los jugadores tuvieran las mismas habilidades. Por tanto, se pusieron manos a la obra para dotar de "personalidad" propia a cada uno de los once miembros de cada conjunto, para desarrollar una perspectiva del terreno nunca vista hasta ahora, para incluir más equipos que nunca, etc... Pues todo esto está muy bien. Pero de lo que no parecen haberse dado mucha cuenta en Simulmondo, es que para aspirar a hacer buenos juegos, no basta con tener buenas intenciones.

¡QUÉ MAREO!

La verdad es que sí, que los gráficos están bien, que la música es buena y que hay cantidad de opciones. Para empezar, podremos elegir entre las competiciones ligueras de cuatro países europeos: Italia, Inglaterra, Alemania y Francia. En cada liga se encuentran todos los equipos de primera división de cada nación, con sus plantillas al completo (jugadores reales actuales).Tendremos a nuestra disposición, las opciones de elegir los colores del equipo, la posición de nuestro hombre en el terreno de juego (sí, un sólo hombre) y la formación del equipo en el campo, por dar algunos ejemplos.



Podremos elegir la formación de nuestro equipo que consideremos más adecuada para cada partido.



Los equipos más importantes de Europa, con sus plantillas reales, estarán a nuestra disposición.



"Football Champ" sólo tiene un "pequeño" defecto, es practicamente imposible jugar al fútbol.

NUESTRA OPINIÓN

Si pretendemos ser objetivos al dar nuestra opinión sobre este programa, no tenemos más remedio que trazar una raya y colocar a uno y otro lado sus virtudes y defectos, e intentar nivelar la balanza lo mejor posible. Por una parte, es indudable que «Football Champ» tiene una calidad técnica exquisita, siendo realmente completo en cuanto a opciones y estrategias. Pero por otro lado, el programa no permite en absoluto realizar la tarea para la que se supone se ha creado, jugar. En dos palabras, es ingobernable.

Si lo que querían en Simulmondo era realizar un juego de opciones, felicidades. Han dado en la diana...

F.D.L.



RECOMENDADOS

 **INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS**
LUCASARTS *(Pc)*

 **EPIC**
OCEAN *(Atari St, Amiga, Pc)*

 **SIMANT**
MAXIS *(Pc, Macintosh)*

 **LEANDER**
PSYGNOSIS *(Atari St , Amiga)*

 **HOOK**
OCEAN *(Atari St, Amiga,Pc)*

 **DUNE**
VIRGIN *(Pc)*

 **ELVIRA II**
ACCOLADE *(Atari St, Amiga, Pc)*

 **DARKSEED**
CYBERDREAMS *(Amiga, Pc)*

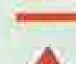
 **ROLLING RONNY**
STARBYTE *(Atari St, Amiga, Pc)*

 **LARRY V**
SIERRA ON LINE *(Pc)*

 **SPACE CRUSADE**
GREMLIN *(Atari St, Amiga, Pc)*

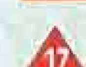
 **COOL CROC TWINS**
ARCADE MASTERS *(Atari St, Amiga, Pc)*

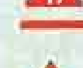
 **GUY SPY**
READY SOFT *(Amiga, Pc)*

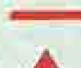
 **STAR TREK 25TH ANNIVERSARY**
INTERPLAY *(PC)*

 **BARBARIAN II**
PSYGNOSIS *(Amiga)*

 **MEGAFORTRESS**
MINDSCAPE *(Pc)*

 **SHADOWLANDS**
DOMARK *(Atari St, Amiga, Pc)*

 **PUSH-OVER**
OCEAN *(Atari St, Amiga, Pc)*

 **JAGUAR XJ220**
CORE DESIGN *(Atari St, Amiga)*

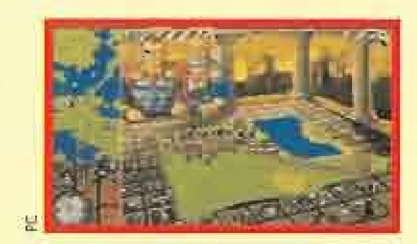
  **LARRY I**
SIERRA ON LINE *(Pc)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANIA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.



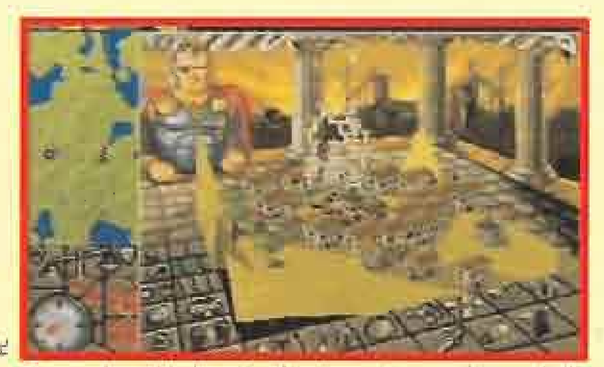
Nunca es demasiado tarde

POWERMONGER





Sobre el mapa, nunca mejor escrito, tenemos todos los elementos necesarios para comenzar nuestra conquista.



Ten mucho cuidado antes de atacar a tu enemigo y calcula muy bien tus fuerzas. Tus soldados pueden acabar en la fosa.

Aunque «Powermonger» es un programa ya con una cierta edad, hemos considerado que la aparición en estos días de la versión PC merece que le dediquemos un espacio para recordaros uno de los mejores juegos del año pasado. Hay programas que nunca pasan de moda, y éste es, indudablemente, uno de ellos.

- **Electronic Arts / Bullfrog**
- Disponible: **AMIGA, ATARI ST, PC**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **EGA, VGA**
- **Estrategia**

Un «Powermonger», un Señor de la Guerra, fue destronado hace tiempo. Escapó en un barco junto a una pequeña representación de sus guerreros y ahora acaba de arribar a una nueva tierra en la que espera establecerse muy a pesar de sus habitantes. Este devastador eres tú. Tu misión será conquistar un continente donde poder reinar de nuevo.

ORIGINALIDAD GARANTIZADA

Este es, a grandes rasgos, el argumento de este sensacional juego de estrategia. Concebido en el más puro estilo «Populous», «Powermonger» rebosa originalidad por sus cuatro costados. Todas las opciones del programa se controlan con el ratón y lo más curioso es que podremos observar los resultados de nuestros actos en una representación tridimensional del lugar en el que nos encontramos.

Hay infinidad de factores que influyen sobre nuestros guerreros y sus capacidades, y los tendremos que controlar de forma que podamos conseguir nuestro objetivo sin que nos destruyan los enemigos. Estos son principalmente los habitantes de las islas que forman el continente y la mayor parte de las veces se enfrentarán a nosotros en una lucha desesperada para evitar la dominación.

ALMAS GEMELAS

Quizás lo mejor que se puede decir de este juego es que es idéntico a la versión Amiga. Ha cambiado la intro, diferente pero igual de buena, pero tanto gráficos, como sonido, como desarrollo, son exactamente idénticos en los dos ordenadores.

TODO UN ROMPECABEZAS

«Powermonger» no es fácil de jugar, sus posibilidades le convierten en un complejo rompecabezas en el que muchas veces no hallaremos la pieza adecuada. Pero tras un corto período de aprendizaje, lograréis integraros de lleno en la aventura.

Esto es lo más curioso del juego: cómo consigue captar nuestra atención de una forma tan intensa. «Powermonger» no posee el mismo tipo de adicción que un arcade pero si te sientes medianamente atraído por los juegos de estrategia te auguramos más de una noche en vela intentando conquistar un reino. Algo que vale muchas horas de tu más profundo sueño.

J.G.V.



Aliarte con tropas amigas puede ser la solución a tus problemas. Aunque no siempre serás aceptado como un buen compañero de batalla.

LA PUNTUACION

ORIGINALIDAD
ADICCIÓN
GRÁFICOS
ANIMACIÓN
SONIDO
DIFICULTAD

"Si hacia tiempo que esperabais un gran juego, aquí está."

Demasiado fuerte

GRANDMASTER CHESS

Auténtico pánico tenemos cada vez que abrimos una caja que contiene un juego de ajedrez. Y no por lo que vayamos a encontrar dentro, sino por cómo nos vamos a encontrar después de intentar jugar las primeras partidas. «GrandMaster Chess» es demasiado fuerte. Demasiado para nuestras mentes. Pero todo, como siempre, es cuestión de paciencia.



Además de las piezas clásicas del ajedrez de toda la vida, también podemos jugar con esta serie de personajes. Como podéis apreciar, todos muy en su papel.

- **ACCOLADE**
- Disponible: **PC**
- V. Comentada: **PC**
- T.Gráficas: **SVGA, VGA, EGA**
- **Juego de tablero**

Y la culpa de todo la tiene Fernando Portela. El es el responsable de que, mientras escribimos estas líneas, estemos llorando amargamente. ¿Por qué? Pues porque este hombrecillo nacido, como todos nosotros, sobre la piel de toro, no se le ocurrió otra cosa hace tiempo que desplazarse a los Estados Unidos para programar el juego de ajedrez "más mejor" que hayamos probado hasta ahora.

DE TODA LA VIDA

Gracias a los buenos resultados conseguidos tanto a nivel gráfico como sonoro, la apertura de este diabólico juego es espectacular. Los menús son, como es de suponer, los comunes a todos los programas de este género. Muy originales los distintos modelos de fichas que podemos elegir; desde "las de toda la vida", pasando por las piezas de figuras humanas, para terminar con las formas monstruosas que cambian bastante el aspecto de este juego histórico. El tablero se puede modificar de mil maneras, bueno, no tantas. Pero sí sus dimensiones, es decir, dos o tres, o su color. También vemos opciones de recomendación de movimientos, tipo de partidas, de contrarios, etc...

Pero bueno, vamos a lo que vamos. Existen cinco niveles de dificultad, a cual más "complicadillo": el principiante, el novicio, el intermedio, el experto y el gran master. El



La apertura del juego es uno de los movimientos más importantes del ajedrez. El programa dispone de una gran base de datos de los primeros movimientos más clásicos.



Una de las múltiples posibilidades que nos ofrece el «Grandmaster Chess», es la de pedir consejo al programa sobre nuestros movimientos.



Quizá el set de piezas más espectacular que ofrece el «Grandmaster Chess» sea el que aparece en esta pantalla. Los más horribles monstruos están presentes en el mismo.



La gama cromática del juego puede ser modificada a nuestro gusto, tanto en las piezas como en el tablero.



Aunque los colores clásicos son los mejores para desarrollar una partida en condiciones visuales perfectas...

primero pase. El segundo muy alto. El tercero imposible. Y el cuarto y el quinto ni os contamos. Por lo visto, para superar estos últimos hay que ser uno de los entrenadores de Karpov o Kasparov. Agotables, insufribles, en un palabra, ingobernables a no ser que tu nivel se acerque al de los campeones, que todo es posible.

¿QUÉ OCURRE?

Muchas veces nos hemos preguntado por qué se hacen juegos de ajedrez tan complicados. No sabemos si nuestro nivel de juego es realmente bajo, si en España existen grandísimos campeones capaces de derrotar "de calle" el nivel grand master de «GrandMaster Chess», si las compañías piensan que en un plazo breve de tiempo sus máquinas superarán a sus expertos programadores, en lo que a juego se refiere..., si a la gente le gusta sufrir descubriendo que sabe menos de lo que creía, etc. Después de jugar en este nivel de ajedrez, no sabemos nada.

Parece que siempre que comentamos un juego de ajedrez, nos quejamos de lo difícil que es ganar una partida. De lo muchísimo que nos desesperamos al comprobar que no llegamos a la altura del tablero ni por asomo. Aunque esto suene a queja, en realidad está muy bien. El día que digamos que nos hemos enfrentado a nuestro PC y le hemos ganado fácilmente, malo. Muy malo.

Ojalá que nunca llegue ese momento. Con el «GrandMaster Chess» tardará en llegar, pero prometemos intentarlo sin descanso. ¿Dónde está vuestro espíritu de superación?

F.J.G.



Botad, botad malditos

BUMPY'S ARCADE FANTASY



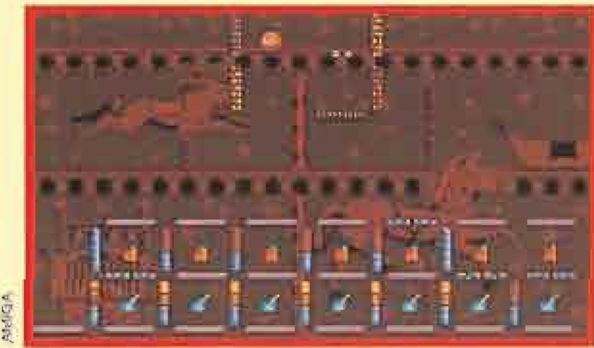
Recoger todos los objetos de la pantalla puede traer más problemas de lo que en un principio pueda parecer.



Algunas plataformas esconden muchas sorpresas. En esta Bumpy suda la gota gorda para despegarse de las mismas.



Un sencillo sistema de acceso nos permite elegir la pantalla que queramos jugar en cada una de las nueve fases.



Al igual que en las primeras versiones de «Bumpy», una cierta cantidad de estrategias son necesarias para tener éxito.

Olvídate por un momento de matar marcianos, soldados, o lo que sea. Relájate y pon en tu ordenador «Bumpy's Arcade Fantasy». Vuelve a nuestras pantallas, como protagonista de un nuevo arcade, uno de los personajes que más prestigio ha dado a la compañía francesa. Bumpy aparece dispuesto a hacernos recordar el buen sabor de otros tiempos.

- **LORICIEL**
- Disponible: **AMSTRAD, ATARI ST, AMIGA, PC**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Arcade de plataformas**

De la mano de Loriciel llega a nuestras pantallas un juego redondo. No es que sea perfecto, ni que tenga unos gráficos apabullantes, es un juego redondo por la simple razón de que nos pondremos en el papel de alguien, o mejor dicho algo, absolutamente esférico, una pelota. En efecto, Bumpy es una pelota, a la que por cierto, le encanta botar. Y esa será nuestra misión, botar y botar sin descanso a lo largo y ancho de las cien pantallas que componen las nueve fases de «Bumpy's ...»

LA HISTORIA

La cosa es que Bumpy está triste. Debe ganar el corazón de su querida Bumpette y no se le ha ocurrido nada mejor para impresionarla que irse al parque de atracciones para montar en las nueve ídems más retorcidas que os podáis imaginar, y superar todas las pantallas antes mencionadas a base de botar y rebotar contra todo.

Cada pantalla es un auténtico desafío a tu imaginación y tu buen pulso. Con mucho cuidado, tendremos que saltar sobre plataformas de todos los tipos posibles: móviles, deslizantes, algunas que se rompen al menor contacto, otras casi invisibles, algunas con un "gracioso" pincho que dejará a Bumpy más deshinchado que sus esperanzas por impresionar a Bumpette, etc. Cuando hayamos recogido todos los objetos que se encuentran en cada pantalla, aparecerá como por arte de magia una plataforma final en la que tendremos que introducirnos para así, dar por acabada la pantalla en cuestión.

¿POCA DIFICULTAD?

Si bien, cuando juguéis, podréis apreciar que algunas pantallas no tienen el menor grado de dificultad, por desgracia esa no es la tónica general. Aunque creamos que superar una determinada pantalla será como coser y cantar, al menor descuido corremos el peligro de dejar a nuestro orondo protagonista encerrado en algún rincón del que no pueda escapar, o bien, si no frenamos a tiempo cuando nos dirigimos derechitos hacia algún pincho, las consecuencias ya os las podéis imaginar. Para complicarnos aún más las cosas, cuando vayamos superando niveles, además de los ítems a recoger, aparecerán en pantalla unos enemigos voladores que, al menor contacto, nos dejarán sin una de nuestras preciosas vidas; una ricura de bichos, vamos.

La pelota más saltarina de todos los tiempos, vuelve con una nueva aventura llena de diversión y de peligros.

NUESTRA OPINIÓN

«Bumpy's Arcade Fantasy» es un juego que, sin ningún tipo de excesos, te permite pasar un buen rato ante la pantalla de tu ordenador. Un arcade sirve para pasártelo bien jugando con él, y eso lo han tenido bastante claro en Loriciel a la hora de realizar el juego. Además, el movimiento de nuestro protagonista está muy bien conseguido, no sólo en cuanto a la suavidad en el control, sino también por los efectos de rebote al chocar con un objeto.

F.D.L.

LA PUNTUACIÓN
ORIGINALIDAD
ADICCIÓN
GRÁFICOS
ANIMACIÓN
SONIDO
DIFICULTAD
"Un nuevo episodio de un arcade clásico."

LA OLIMPIADA CONTINÚA

Aunque Barcelona 92 haya pasado a la Historia de la Olimpiadas, lo cierto es que en nuestros ordenadores las competiciones deportivas aún están por empezar. Las dos semanas que duraron los juegos españoles no tienen ni comparación, con todos los respetos, con las miles de horas de juego que nos esperan para batir records.

Las compañías de software lo sabían y por eso se han empleado a fondo en preparar a sus atletas informáticos para que resistan, por mucho tiempo, vuestras más duras pruebas. Más alto, más lejos, más fuerte, es el lema que todos compartimos al enfrentarnos con estos particulares juegos olímpicos. Y todos tienen un objetivo común: llegar a ser los primeros y subir a lo más alto del podio para recoger la medalla oro.

A golpe de músculo
INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE



- EMPIRE
- Disponible: **PC, AMIGA, ST, COMMODORE**
- V. Comentada: **AMIGA**

Seis son las pruebas olímpicas que nos propone «International Sports Challenge». El maratón, el salto de trampolín, el salto de obstáculos ecuestre, la natación, el ciclismo y el tiro al plato. La carrera de los 42 kilómetros, 195 metros es todo un trabajo de estrategia. Los programadores de Empire han captado perfectamente la filosofía de esta prueba reina. Pudiendo participar hasta cuatro corredores, cada uno de ellos podrá regular, con la ayuda de los menús que aparecen en pantalla, su esfuerzo, su velocidad y su ritmo. El único fallo que encontramos es que tenemos que "correr" durante dos horas delante del nuestro ordenador, no pudiendo modificar ni la longitud del recorrido y el tiempo invertido.

CABEZA DE CABALLO

Si la perspectiva lateral es la que nos muestra la anterior prueba, en la sección ecuestre, lo que vemos en pantalla es la hermosa cabeza del caballo que montamos. Los saltos se superan con relativa facilidad, pero el rápido recorrido por la pista provoca más de un derrape de nuestro animal... Cuando derribamos algún obstáculo, el estruendo que se produce nos alerta para que en el próximo prestemos más atención. El salto de trampolín también se nos presenta en una visión lateral. En el cuadro superior derecho de la pantalla vemos una diana que refleja la caída vertical del saltador, por medio de un pequeño círculo. El truco consiste en ajustar lo más posible dicho círculo al centro de la diana, con lo que nuestro salto tendrá una factura perfecta.

La prueba de natación también comprende los cuatro estilos olímpicos, incluyendo las distancias. Al igual que en la ecuestre, en la prueba de ciclismo lo que vemos en la pantalla es el manillar de nuestra bicicleta. El buen manejo del joystick en esta prueba, al igual que en todas, es fundamental, sobre todo por el equilibrio de nuestra máquina sobre la pista.


AMIGA

Por último, competimos en el tiro al plato. La perspectiva es frontal y vemos a nuestro tirador de espaldas. El disparo se controla por medio de una diana que tiene que cuadrarse perfectamente ante el plato que vuela por los aires.

OLÍMPICAMENTE PERFECTO

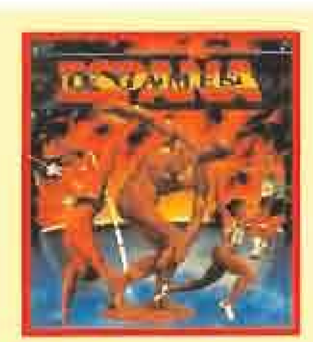
Lo más destacable de «International Sports Challenge» es su adecuación a las reglas olímpicas. Las competiciones se basan en tiempos y distancias homologados. Podremos batir records, pero no sin antes practicar mucho. Tanto gráficos, como sonidos y movimientos, están bien programados y diseñados, haciendo más reales las pruebas.

F.J.G.



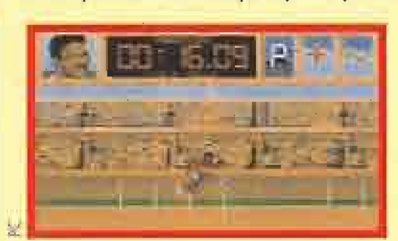
En la variedad está el gusto
ESPAÑA THE GAMES 92





- OCEAN
- Disponible: **PC, ATARI, AMIGA**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**

De la mano de Ocean llega «España The Games 92». Si hasta ahora, en cualquier juego deportivo, estabais acostumbrados a competir en unas cuantas pruebas tipo 100 metros o salto de longitud, abrid bien vuestros ojillos a todo lo que os ofrece este programa. No sólo deja tirados al resto de los juegos de olimpiadas, en cuanto a número de pruebas se refiere, sino que además incluye muchas más opciones de lo que os podríais imaginar. Algunas de ellas no afectan directamente al juego en sí, pero demuestra el esfuerzo que han realizado los programadores por ofrecer un buen producto, aunque quizá podía haber sido un poco mayor.



PRUEBAS Y MÁS PRUEBAS

Cuando os pongáis a jugar con «The Games 92», os daréis cuenta enseguida de que no es un juego corriente. Para empezar, no dispondréis tan sólo de las ya típicas opciones de competir en 100 metros lisos, 110 vallas, salto de longitud, etc, sino que el total de pruebas de que consta el juego asciende a la nada despreciable cifra de ¡treinta!

Con un sencillo sistema de control, nuestra misión no sólo consistirá en competir, también deberemos hacer periódicas visitas al centro médico para comprobar nuestro estado de forma, realizar todos los entrenamientos necesarios para alcanzar un buen fondo, tanto en gimnasio como en pista, y una opción de lo más curiosa: se han preocupado de introducir una completa base de datos en la que encontraremos toda la historia de los Juegos Olímpicos, una descripción de las instalaciones preparadas para la olimpiada de Barcelona y una serie de fichas en las que se detallan todos los deportes en que se competirá en dicha olimpiada.



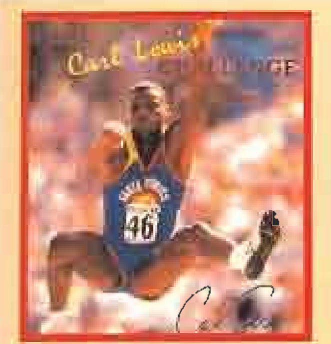
CANTIDAD Y...,¿CALIDAD?

En el terreno gráfico y de animación, el juego no tiene la altura a que Ocean nos tiene acostumbrados. Los gráficos no están todo lo cuidados que debieran y el movimiento se vuelve a veces demasiado lento, aparte de no ser excesivamente real. Con todo, está bien ambientado y la cantidad de pruebas de que dispone aseguran un buen rato de diversión.

F.D.L.

LA PUNTUACION

"Correcto en general. Algo más jugable hubiera estado mejor."



El regreso del viento perdido
THE CARL LEWIS CHALLENGE

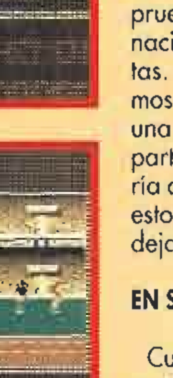
■ PSYGNOSIS
■ Disponible: **AMIGA, ST, PC**
■ V. Comentada: **AMIGA**

Los Angeles, U.S.A., 1984. Carl Lewis compite con el equipo norteamericano en cuatro modalidades. Resultado, cuatro medallas de oro. Barcelona, España. 1992. De nuevo, uno de los mejores atletas de todos los tiempos planea llegar a lo más alto del podio, y no sólo en la vida real. También le espera una nueva pista en la que competir, tu ordenador. Toda la emoción de unos juegos olímpicos se encuentra ahora a tu alcance con «The Carl Lewis Challenge». Aunque, lógicamente, no se le puede echar la culpa a Psygnosis, la verdad es que los resultados que consiguió Lewis en los "trials" de clasificación para los juegos de Barcelona, han hecho perder algo de intensidad al reclamo que constituye el que el juego lleve el nombre del atleta.

DE ESTRATEGIA TAMBIÉN SE VIVE

Lo bueno que tiene este programa es que te ofrece la opción de preparar a todo un equipo completo de atletas de categoría internacional y seguir sus resultados a lo largo de la competición. Cada uno de estos equipos está compuesto por diez de los mejores atletas (reales) de cada país, con cualidades específicas en cuatro apartados: agilidad, resistencia, velocidad y energía. La estrategia a seguir durante el proceso de entrenamiento deberá ser cuidadosamente calculada, ya que las distintas pruebas requieren diferentes combinaciones de los atributos de los atletas. Durante cinco semanas tendremos que conseguir de nuestros atletas una forma física óptima para poder participar en un evento de la categoría de una olimpiada. Una vez hecho esto, ya sólo queda salir a la pista y dejarnos la piel.


AMIGA


AMIGA

EN SUS MARCAS, LISTOS...,¡YA!

Cuando estemos a punto de comenzar las distintas competiciones, se nos requerirá para elegir un modo de control de los atletas entre los tres siguientes: velocidad, ritmo y cambio de movimiento. Si por nosotros fuera, os aconsejaríamos a voz en grito que no utilizarais el control de velocidad. Es muy sencillo de manejar, sí, pero si os decimos que es el archiconocido método de machacar teclas o mover alocadamente el joystick de un lado a otro sin descanso y a una velocidad de vértigo, nos empezaréis a comprender.

Aparte de que tus extremidades superiores se resentirán grandemente de tales esfuerzos, tu teclado o tu joystick te durarán menos que un pastel a la puerta de un colegio. Si, por el contrario, nos decidimos por usar uno de los otros métodos, conseguiremos los mismos resultados con un menor esfuerzo y además son tan fáciles de usar como el primero. Simplemente consisten en pulsar el botón de disparo en los momentos adecuados para que nuestro atleta desarrolle la velocidad y la potencia necesarias para cada acción. Más fácil que hacer la "o" con un canuto.

NUESTRA OPINIÓN

«The Carl Lewis Challenge» es un buen juego. Podía haber sido un gran juego pero le ha faltado algo; algo que raramente se descuida en cualquiera de los programas de Psygnosis, el movimiento. ¿Cómo puede ser esto?, os preguntaréis.

Pues no lo sabemos, la verdad. No es que el movimiento sea malo, ni mucho menos, pero se nos antoja demasiado lento en algunas ocasiones y ligeramente brusco.

Por lo demás, aunque el número de pruebas no es muy elevado, están correctamente realizadas, con un montón de menús de información, previos a la acción de cada una, y con una elevada calidad gráfica como es ya típico en Psygnosis, incluyendo imágenes digitalizadas antes de cada una de ellas. Pero lo que de verdad, de verdad, se lleva la palma es la música y los efectos sonoros. Voces digitalizadas, los gritos del público aclamándote y una música flipante, alucinante, atómica..., en pocas palabras, simplemente perfecta.

Por un escaso margen, «The Carl Lewis Challenge» no ha conseguido la medalla de oro, aunque un segundo puesto no está al alcance de cualquiera.

F.D.L.

LA PUNTUACION

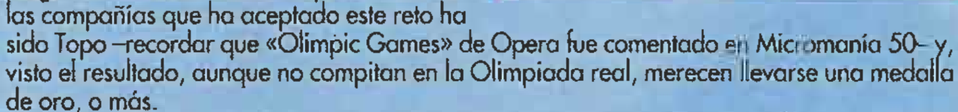
"El juego se hace acreedor de un puesto de honor en el podio."

En lo más alto del podio
COLECCIÓN JUEGOS 92

■ TOPO SOFT
■ Disponible: **PC**
■ T.Gráficas: **VGA**



No podía ser de otro modo. Celebrándose este año los juegos olímpicos en Barcelona era lógico pensar que alguna compañía española lanzase al mercado un juego relacionado con el deporte. Una de las compañías que ha aceptado este reto ha sido Topo –recordar que «Olimpic Games» de Opera fue comentado en Micromanía 50– y, visto el resultado, aunque no compitan en la Olimpiada real, merecen llevarse una medalla de oro, o más.



Ya están aquí. Dentro del pack que Topo lanza con el nombre genérico de «Juegos 92», podremos vivir toda la emoción del deporte con un montón de pruebas divididas en dos grandes bloques «Gimnasia» y «Atletismo». Ahora nos centraremos en las pruebas correspondientes a la modalidad de atletismo, –hace unos meses tuvimos ocasión de comentar las de gimnasia–. Antes de continuar sería interesante aclarar de antemano que la originalidad, no es precisamente el fuerte de ninguno de los eventos, puesto que el programa lleva a la pantalla aquellas especialidades del atletismo más conocidas. En todo caso, una vez que lo hayas instalado y te pongas a jugar, eso será lo que tenga menos importancia. Vamos, que da absolutamente igual que las pruebas sean más que conocidas porque no creemos exagerar, si decimos que estamos ante el mejor juego deportivo de este tipo que ha llegado hasta nuestras manos.



LA INNOVACIÓN COMO LEMA

En Topo no han querido hacer tan solo un juego deportivo. En estas pruebas se han empleado técnicas de renderización a nivel gráfico que permiten que la sensación de realidad a la hora de jugar sea completa. Para que os hagáis una idea, los fondos del estadio donde se desarrollan las pruebas están guardados como una imagen global en la memoria del ordenador, así, cuando nuestro corredor recorre una zona determinada de la pista, el ordenador genera automáticamente el fondo de esa zona por la que se está desplazando. El resultado que obtenemos es un scroll rápido y suave como pocos. También el control de nuestro deportista se ha realizado de una forma bastante novedosa. Aunque sea el típico método machaca-teclas que habréis usado una y otra vez, en esta ocasión vuestro teclado estará a salvo. Los controles se han adaptado para que podamos jugar la totalidad de las pruebas con el ratón. Moviendo frenéticamente el mismo de un lado a otro, tal y como haríamos con las teclas pero sin que éstas sufran daños, conseguiremos que nuestro atleta adquiera la velocidad y potencia requeridas para cada prueba.

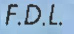
La competición atlética en sí, está formada por seis pruebas, 100 metros lisos, 110 metros vallas, salto de longitud, salto con pértiga, salto de altura y triple salto. Algo ya conocido pero, a la vez, totalmente nuevo. Seis pruebas en que nuestra calidad como atletas puede llevarnos, tras pasar las clasificaciones correspondientes y destrozar todos los récords que nos sea posible, a lo más alto del podio.

NUESTRA OPINIÓN

Con la cantidad de programas relacionados con el deporte que han aparecido hasta la fecha, es justo decir que, precisamente en España, se ha realizado el mejor de todos. Tampoco es cuestión de que penséis que es el "summun" de la programación, no existe el juego perfecto. Sin embargo en este caso podemos decir que es de lo mejorcito que hemos visto. Todos los aspectos del juego están realizados con sumo detalle, unos estupendos gráficos, un sistema de control novedoso, una animación impecable y tremendamente real. Si no habéis tenido la posibilidad de viajar hasta Barcelona para presenciar "in situ" los juegos, ahora disponéis de una oportunidad.

F.D.L.





"Impecable. Un juego que se merece una medalla de oro"

DESAFIA A LA BESTIA



SUPER CASTLEVANIA 4
Intérnate en una aventura de película. Su acción y música son de cine.

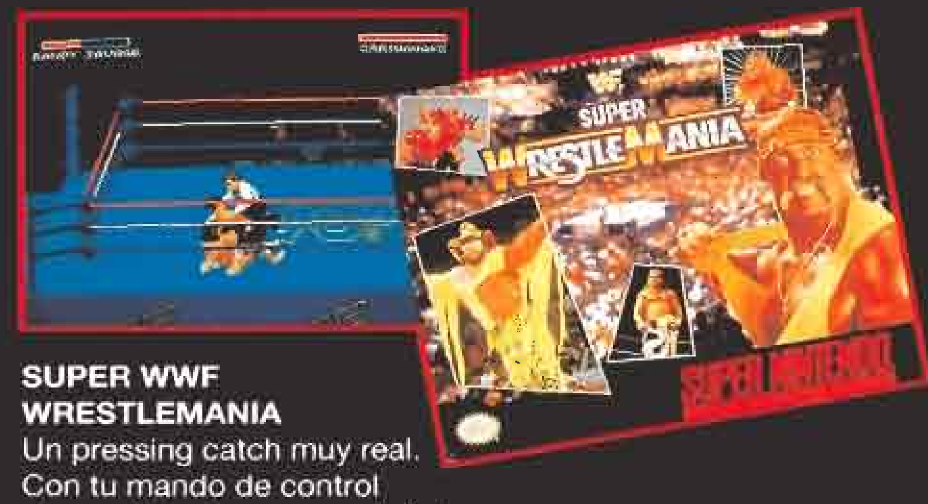


SUPER TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
Alíate una vez más a tus tortugas favoritas. Y vence al malvado Shredder.

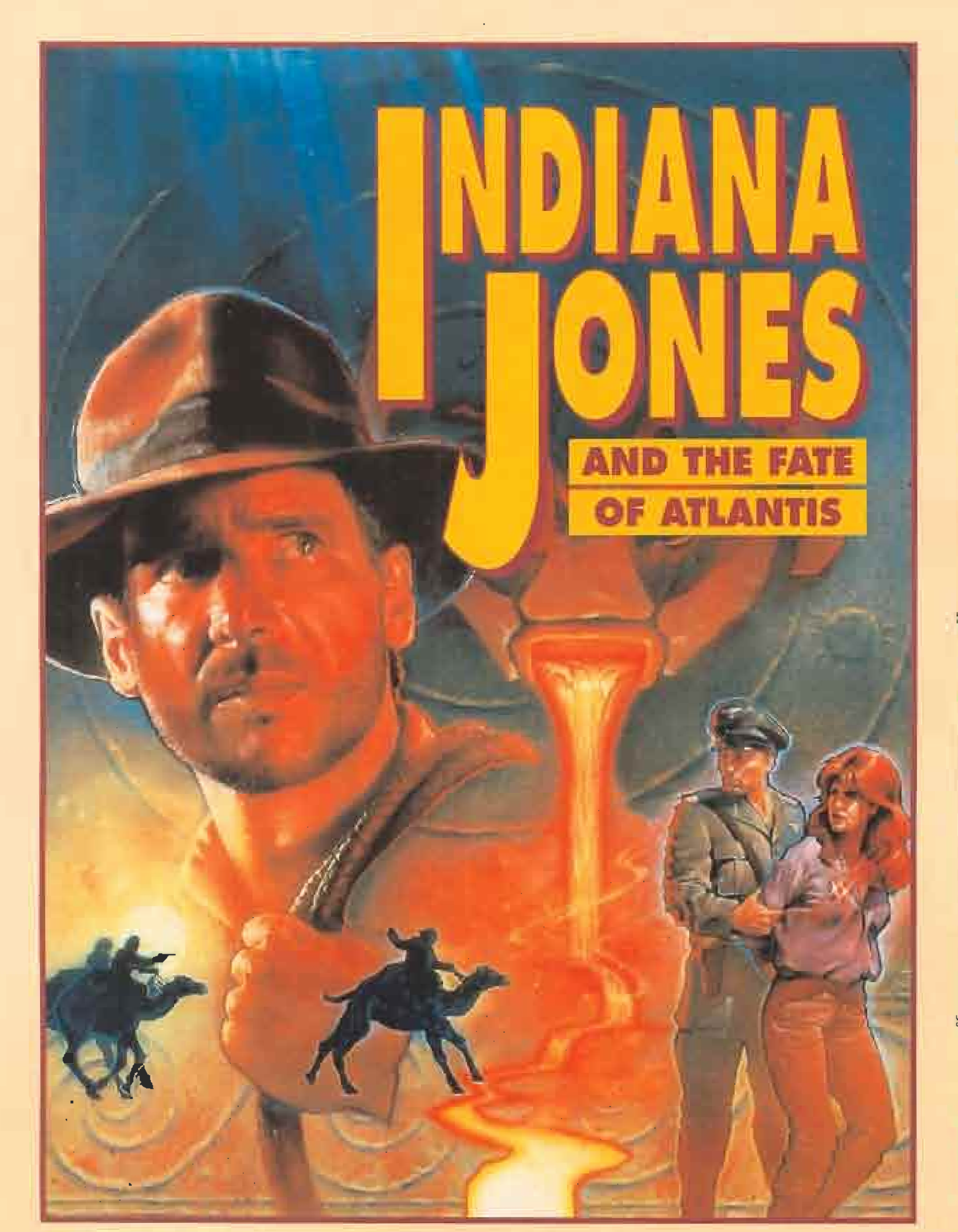


ROBOCOP 3
La ciudad más peligrosa de tu consola jamás estuvo mejor protegida.

THE ADDAMS FAMILY
Una terrorífica mansión y una difícil misión: salvar a la "dulce" Morticia.



SUPER WWF WRESTLEMANIA
Un pressing catch muy real. Con tu mando de control dispondrás de una completísima gama de llaves y golpes.



TRAS LA



Los poderes místicos de nuestra amiga Sofía serán de mucha utilidad para que podamos encontrar la entrada secreta a la misteriosa y olvidada Atlántida.



Frente al casino de Montecarlo nuestra primera ocupación será intentar localizar a Monsieur Trottier, quien guarda la primera llave de Atlantis.

Los atlantes descubrieron el "orichalcum", un metal con un potencial energético similar al uranio.

Indy cuenta con la ayuda de Sophia, una vieja amiga con la que ya estuvo en Islandia.

Si rescatar el Santo Grial de las garras de los nazis te supo a poco, estás de suerte. Ahora, sin ni siquiera pasar primero por la pantalla grande, nuestros amigos de LucasArts nos han preparado un auténtico bombazo de programa. El increíble Indiana Jones ha vuelto, y os podemos asegurar que viene con una enorme maleta cargada de sorpresas. Os proponemos un nuevo viaje en su compañía a la búsqueda del continente perdido, la mítica Atlántida. Así que, ya sabéis, preparar vuestro sombrero, vuestro látigo y, lo que es más importante, vuestro ordenador personal. Todo es poco cuando se trata de vivir una gran aventura con este héroe.

- **LUCASARTS**
- Disponible: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**
- **Aventura gráfica**

El Dr. Jones, también conocido como Indiana, había dedicado los últimos años a la investigación arqueológica, y a sus labores docentes en el Barnett College. Ahora, con su amigo Marcus, atiende la solicitud de un extraño Sr. Smith, que pretende localizar una estatuilla que haga juego con una especie de llave que él tiene en su poder. Después de encontrarla, el sujeto saca un pistola, y de manera amenazadora se hace con la estatuilla y pretende darse a la fuga impunemente. Se produce un forcejeo cuando Indiana intenta atraparle, y aunque el tipo logra escapar, Indy se queda con su abrigo, en el que encuentra documentación que le acredita como Kerner, un oficial del servicio secreto del Tercer Reich.

Indy descubre además que no sólo están tras su pista, sino que tienen datos sobre Sophia Hapgood, una antigua y apreciada colaboradora, con quien estuvo excavando en Islandia. Consciente del peligro que para ella puede suponer, se dirige a New York para advertirla, sin darse cuenta que se está sumergiendo en una nueva aventura.

Localizada Sophia, tras comprobar que los nazis ya habían pasado por allí, Indy toma con-



En el juego aparecen todos las clásicas fobias de Indy: las serpientes, los nazis y...las mujeres, aunque en este caso, Sophia, sea para él alguien diferente.



«Indiana Jones and the fate of Atlantis» está repleto de puzzles que resolver y laberintos que atravesar. Sólo los mejores serán capaces de resolver la aventura.

PISTA DEL MITO


Argelia es un lugar tumultuoso, lleno de callejuelas y casas, en el que tendremos que andar con mucho cuidado para no perdernos y conseguir nuestro objetivo.


Viajar en camello por el desierto, o en globo según la opción que hayamos elegido, es muy peligroso si no tenemos a alguien que nos lea el plano.



Los nazis, como en toda buena aventura que se precie de Indiana Jones, andan también detrás de los poderes de los antiguos habitantes de la isla.



Estamos a un paso de descubrir cuál es la entrada que nos va a revelar los secretos del continente perdido. Las llaves de Atlantis son la clave del misterio.

ciencia del calibre del asunto. La prensa local anuncia que un tal Dr. Hans Ubermann está preparando un plan para conseguir fuentes de energía para el Tercer Reich. Los nazis siguen en su empeño de imponer su poderío a la totalidad del planeta, y en esta ocasión vuelven sus ojos hacia energías alternativas, con las que armar un poderoso ejército.

Al parecer, el motivo de su visita a Sophia está en el intento de robar algunos objetos que la chica se había "guardado" en las últimas excavaciones en que participó. Pero se han dejado una extraña bola de metal, y un raro medallón que Sophia siempre lleva puesto. La chica anda metida en trabajos psíquicos, y a través de conexiones con el más allá, ha ido sacando las claves del asunto. Nuestro héroe apenas puede creer la historia que ella le cuenta, sobre el continente perdido.

Los atlantes habían desarrollado un increíble metal llamado "orichalcum", con un potencial energético tan grande como el uranio, pero sin ninguno de los inconvenientes de éste último.

Este extraordinario metal era capaz de dotar de vida a los objetos inanimados, poniéndolos al servicio de la Atlántida. Ahora está claro qué es lo que buscan los nazis y cuál será el nuevo trabajo del intrépido aventurero. Si no se interpone en el camino de estos villanos, la Humanidad lo va a pasar bastante mal.

Según Sophia, todas las claves del misterio están en el libro "El Diálogo Perdido" de Platón, donde se recoge todo lo conocido sobre la Atlántida.

Naturalmente, esto que os contamos es sólo el comienzo, y para conseguir llegar al final os queda más de un interesante viaje por hacer. Visitaremos un montón de países a la búsqueda de las huellas de la Atlántida, dispersas por el mundo.

Así, pasaremos por Islandia donde el Dr. Bjorn Heimdall nos dará pistas vitales para nuestra misión. Felipe Costa en las Islas Azores, y Charles Sternhart en Tikal (Guatemala), el mayor asentamiento de cultura Maya conocido, nos darán nuevas claves para el enigma. Argelia, Montecarlo, Grecia, el desierto del Sahara, el fondo del mar y el cielo azul serán algunos de los escenarios de nuestras sucesivas aventuras, que terminarán en la mítica Atlántida, si somos lo suficientemente decididos para lograrlo.

EL PROGRAMA

La presentación de pantalla viene a ser la misma que en anteriores programas. Encontramos primero la Pantalla de Acción, que es donde cada escena tiene lugar. Bajo ella, se encuentra la Línea de Frases, donde construimos cada orden que deseamos que Indiana ejecute.

En la parte inferior izquierda, las teclas de cada uno de los verbos predefinidos que suponen las acciones posibles, combinados con objetos, lugares o personas mediante el ratón. A la derecha, los iconos de objetos que vamos recogiendo en cada situación, y que irán constituyendo la llave de cada enigma.

El control se realiza mediante ratón y, como novedad, se incorpora la posibilidad de acceder a una información sobre el IQ (Indy Quotient), indicativo de los puntos que suponen nuestros progresos en el juego.

Es asimismo novedoso el hecho de que en un determinado momento de la trama, se nos permita decidir entre tres caminos diferentes para llegar al mismo final. Podremos afrontar la aventura de tres maneras: ayudados por Sophia, nuestra bella acompañante; de forma individual mediante el empleo de la inteligencia; o nosotros solos, pero empleando la fuerza de nuestros puños. Una vez que el programa detecta nuestra elección, las soluciones a cada enigma serán del tipo elegi- →



Registrando entre las pertenencias de un soldado nazi al que acabamos de dar una paliza encontraremos un curioso objeto que luego nos será muy útil.

AUNQUE SEAS UN HÉROE...

- Acostúmbrate a grabar las situaciones de vez en cuando. No existe ninguna situación en la que sin previo aviso pases a mejor vida pero te será cómodo a la hora de probar diferentes modos de resolverlas. Sobre todo en las conversaciones.
- Repasa atentamente con el cursor cada objeto de la pantalla. Será la única forma de no desechar alguno que pueda ser imprescindible para la trama argumental.
- Cada puzzle tiene más de una solución. Si alguno parece imposible, prueba a visitar algún otro lugar donde quizás encuentres la clave que necesitas.
- En el juego en equipo, Sophia tendrá bastantes cosas que hacer para ayudarnos a terminar felizmente.

LÍNEA DIRECTA CON ...

GEORGE LUCAS

El "padre" de LucasFilm, LucasArts Games e Industrial Light & Magic, y de mil cosas más, responde en exclusiva para Micromanía.

MICROMANIA.- ¿La videoaventura de «Indiana Jones and the Fate of Atlantis» es un primer paso para una posible continuación cinematográfica de la saga Indy?

GEORGE LUCAS.- No. A corto plazo no tengo intención de dirigir otra película sobre Indiana Jones. Ahora estoy muy ocupado con la serie de televisión que cuenta las primeras aventuras del héroe.

MM.- ¿Interviene del mismo modo en los proyectos de LucasArts Games que en los de LucasFilm?

G.L.- La verdad es que no. No estoy tan encima de nuestra sección de videojuegos como de la parte de cine. Invierto más tiempo en todo lo referente a cine y televisión, al igual que a la "George Lucas Educational Fundation". En la actualidad estoy muy ocupado preparando la segunda entrega de la serie televisiva «El joven Indiana Jones», que pronto se emitirá en su país.



do, lo que adecuará la aventura a nuestro gusto. Además, cada camino supondrá visitar lugares distintos, con lo que una vez terminado el juego, nos quedará la posibilidad de volver atrás y convertirlo en otro diferente. No cabe duda que ello enriquece notablemente el nivel de interés del programa.

NUESTRA OPINIÓN

Estamos seguros que cualquiera, aún sin haber tenido ningún contacto con las peripecias anteriores del famoso Indiana, se quedará asombrado con el derroche de medios que supone la realización de un trabajo como este «Fate of Atlantis».

Unos maravillosos gráficos con 256 colores ilustran escenarios que no parecen sino sacados de la mente de algún aventurero soñador. La riqueza es tal, que uno se pregunta si es posible que tanta cosa pueda caber en unos cuantos floppys. En cuanto al argumento, si los programas anteriores podían ser jugosos para los adictos a las aventuras, esta nueva entrega supone una delicia, por la enorme cantidad de puzzles que habrá que resolver antes de llegar al final. Sin embargo, la dificultad parece muy acertadamente dosificada, lo que permite que nos vayamos moviendo a la velocidad suficiente para mantenernos "enganchados", sin llegar en ningún momento a desesperarnos.

El apartado de sonido, compatible con las tarjetas más usuales, está a la altura del resto, con una hermosa sintonía y unos efectos muy bien logrados. Todo ello redondea un programa que, con una versión perfectamente adaptada a nuestro idioma a punto de ver la luz, constituye un producto informático de primera línea, que nadie debería perderse. No sería de extrañar que algún día nuestro amigo George Lucas pensara en la creación de una nueva película de Indiana Jones. Sin duda, argumento tiene ya para ello.

D.G.M.



ENTREVISTA

HAL BARWOOD

Diseñador de «INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS»

Como ya leísteis en nuestro número anterior, «Indiana Jones and the Fate of Atlantis», "Indy IV" para los amigos, va a ser el juego estrella de este año. El increíble aventurero golpea con su látigo vuestros PCs para que le ayudéis a encontrar el continente perdido de la Atlantida. Nosotros os ayudamos con esta entrevista a encontrar las claves secretas de esta espectacular videoaventura. Mejor dicho, Hal Barwwod, su creador, es el que nos abre las puertas de los "perdidos estudios de LucasArts", para contarnos cosas de su trabajo en "Indy IV". Enciende tu ordenador y presta atención.

MICROMANIA.- ¿Por qué ha pasado tanto tiempo entre el lanzamiento de «Indiana Jones y la Ultima Cruzada» e «Indiana Jones and the Fate of Atlantis»?

HAL BARWWOD.- *«Indiana Jones y la Ultima Cruzada» se inspiró en la película del mismo título. La verdad es que en la compañía nadie quería jubilar al famoso aventurero, pero tuvo que transcurrir un año hasta que encontraron la mejor manera de darle una nueva oportunidad. Por esta razón, decidieron echar mano de un proyecto que no pertenecía a LucasArts Game, y fue entonces cuando contactaron conmigo. «Indiana Jones y la Ultima Cruzada» era un juego grande y ambicioso, por lo que me planteé su continuación de forma parecida. Invertimos alrededor de seis meses en diseñar el juego, en trazar sus distintas soluciones y en inventar diversos "interfaces" especiales. Dar vida a todo esto nos llevó un año y medio.*

MM.- ¿En qué se parece la Atlántida que aparece en el juego a la Atlántida de Platón?

H.B.- *En casi todo. Platón describió la gran metrópolis con mucho detalle, por lo que nos fue fácil dibujar esta ciudad en el juego. También fue el primero en hablar del "orichalcum", el misterioso metal que descubrieron sus habitantes. Lo único que me inventé para "Indy IV" fue "El Diálogo Perdido", gracias al que se mueve la acción.*

MM.- ¿Fue muy difícil la realización de la aventura?

H.B.- *La verdad es que sí. Nos llevó mucho tiempo desarrollar el diseño completo, más de lo que creía. En el mundo del cine todo es más sencillo. Los argumentos no son tan complicados y el público disfruta del espectáculo durante unas dos horas. "Indy IV " es como una novela larga. Creíamos que iba a ser más fácil trazar los tres caminos por los que transcurre la aventura, al igual que el físico de la compañera a Indy.*

MM.- ¿Existe dibujos previos al trabajo informático?

H.B.- *Sí, hay algunos bocetos y planos, pero la mayor parte del juego está realizada en ordenador, pixel a pixel.*

M.M.- ¿Se está trabajando en las versiones CD-ROM o consola de "Indy IV"?

H.B.- *Esta aventura ocupa alrededor de diez megas en el disco duro, algo así como ocho veces más que el mayor de los cartuchos para consolas. Por esta razón, y debido a la tecnología actual, es impensable lanzar el juego en ese formato. Sin embargo, sí estamos trabajando en la versión de CD-ROM. En la misma pensamos introducir unas cuatro horas de diálogos hablados por los protagonistas. Pero todavía pasará algún tiempo hasta que salga al mercado.*

MM.- En los créditos del juego aparece una larga lista de programadores. ¿Son trabajadores fijos de LucasArts Game o han sido contratados exclusivamente para el diseño de "Indy IV"?

"Pronto habrá otra aventura de Indiana"

H.B.- *En parte son trabajadores de la firma y en parte no. Muchos de ellos pertenecen al departamento de administración de la compañía y son los que aparecen en el "staff" de todos los juegos. Por otro lado está el equipo de producción compuesto por catorce artistas, media docena de programadores y tres compositores, que trabajaron específicamente en este juego.*

MM.- La imagen de Harrison Ford –su cara, gestos, etc.– está fielmente reflejada en el protagonista de esta videoaventura. ¿Ha recibido alguna "compensación" al respecto?, ¿tiene el juego en su casa?

H.B.- *Ni idea, pero se lo preguntaré a quien lo sepa...*

MM.- Muchos de los personajes de "Indy IV" tienen el mismo comportamiento y maneras que los seres humanos. ¿Cómo consiguieron este efecto?

H.B.- *De dos maneras. Primero, filmando en vídeo a una persona y digitalizando la imagen tomada. Y segundo, la gente normal se mueve continuamente, se rasca la cabeza, o se sacude el polvo de la ropa. Hicimos un serio esfuerzo por incorporar cuantos más gestos mejor, para que los personajes parecieran personas vivas, para que la historia fuera más real.*

MM.- ¿Cuántas diferencias técnicas existen entre las dos aventuras protagonizadas por Indiana?

H.B.- *Los tres años que existen entre el lanzamiento de los dos juegos se notan mucho, sobre todo técnicamente. Los ordenadores se han desarrollado de una manera espectacular, y nuestra tecnología a la hora de programar también. En vez de 16 colores, ahora tenemos 256, por lo que podemos iluminar las secuencias, así como colorearlas, perfectamente. La perspectiva de los personajes se modifica según el encuadre de la acción. La música, gracias al sistema iMuse, ya no consiste únicamente en una repetitiva serie de melodías que se intercalan durante los diálogos, sino que es una auténtica banda sonora que se modifica según la acción. Con todo, la acción ha ganado en realismo y en credibilidad.*

MM.- ¿En qué proyecto está trabajando ahora? ¿Para cuándo "Indy V"?

H.B.- *Ahora estamos trabajando en varios proyectos muy ambiciosos y seguro que habrá también una continuación de "Indy IV".*

MM.- ¿Le gustan los videojuegos? ¿Qué programas son sus preferidos?

H.B.- *Sí, me gustan bastante ese tipo de juegos. Mis favoritos son «Warbirds», «Xenophoen» y «Gauntlet».*

Hal Barwood nos lo ha confirmado: una nueva entrega de Indiana Jones verá la luz en nuestras pantallas. A lo mejor no hay que esperar tanto como en esta última aventura. De todos modos tampoco importa mucho, con "Indy IV" tenemos aventura para rato.

Equipo Micromanía

LA OBRA DE HAL BARWOOD

Hal Barwood es un todo-terreno. Antes de meterse de lleno a diseñar videojuegos para LucasArts Games, trabajó durante veinte años con George Lucas escribiendo, produciendo y dirigiendo películas. Su pasión por los juegos de ordenador nació cuando este artista apenas levantaba unos palmos del suelo, siendo el mismo Lucas la persona que le dio la primera oportunidad de adentrarse en la producción de programas. Aquí os mostramos sus trabajos, tan variados como la polifacética personalidad de este creador.

Como guionista: LOCA EVASION (1974), Director: Steven Spielberg, THE BINGO LONG TRAVELLING ALL-STARS & MOTOR KINGS (1976), Director: John Badham, MACARTHUR (1977), Director: Joseph Sargent

Como productor y guionista: CORVETTE SUMMER (1978), Director: Matthew Robbins, DRAGONSLAYER (1981), Director: Matthew Robbins

Como director y guionista: WARNING SIGN (1985)

10x 15cm.



LOS MEJORES TITULOS

30 HORAS DE JUEGO CON SOLO 4 PILAS



12.900 PTS.
P.V.P. Recomendado

Y aún hay más.

Dos fenómeno-accesorios que multiplican las posibilidades de tu GAMEBOY.

El LIGHT BOY, luz y lupa todo en uno, para jugar a oscuras y a doble tamaño.

Y la BATERIA RECARGABLE / ADAPTADOR DE CORRIENTE A/C, para jugar durante 10 horas sin pilas (función batería), o infinitas, conectado a la red (función adaptador).





Incluye: Consola, cable Game Link, Auriculares, 4 pilas, el super-éxito Tetris y la suscripción gratuita al Club Nintendo.





ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

GAMEBOY™ Nintendo

ERES UN FENÓMENO



PARA PROTEGERSE DE LOS VIRUS



G'enials es el nombre de una tarjeta diseñada para mantener libre nuestro disco duro de virus informáticos. El aparato en cuestión se engancha al conector IDE y permite que, mendiante un interruptor, desconectemos el disco duro en las ocasiones en que tengamos la sospecha de que el disquete que vayamos a usar pueda estar infectado. De esta forma todos nuestros datos de valor quedarán perfectamente protegidos hasta que volvamos a pulsar de nuevo el interruptor. G'enials ha sido creado en nuestro propio país, aunque todavía no cuenta con distribuidores oficiales.

(Más información: 91 5516162)

COLOR A TODA VELOCIDAD

¿Os parecen pocos los 256 colores de vuestra VGA? Pues no os preocupéis demasiado porque ya empiezan a circular tarjetas gráficas que permiten resoluciones de hasta 32.000 colores. La desarrollada por Kamco Computer Systems, además de permitir ese enorme despliegue en technicolor, asegura ser cinco veces más rápida que cualquiera de sus competidoras más directas. Si eso es cierto, acaba de empezar una nueva era en el desarrollo de los gráficos para PC.

(Más información: Kamco (Inglaterra) 07 44 81 9631031)

ARTE EN TU ORDENADOR

Hay dos tipos de programas de dibujo, los que sirven específicamente para eso, para dibujar, como el «Paintbrush», el «DeLuxe Paint» y similares; y otros, con un aspecto mucho más profesional, de retoque de imágenes, usados normalmente para dar un resultado final a fotografías escaneadas o digitalizadas. En este segundo campo es donde se encuadra el «Micrografx Picture Publisher», que ya está en su versión 3.0 para Windows, e incluye una serie de importantes mejoras y opciones que le convierten en una poderosa heramienta para los profesionales del diseño gráfico.

(Más información: Micrografx (Inglaterra) 07 44 483 747526)

ES WINDOWS PERO NO ES WINDOWS

Las recientes peleas domésticas entre Microsoft e IBM han dado como resultado el lanzamiento por parte de la poderosa multinacional norteamericana de un nuevo producto que intenta superar al popular Windows. «OS/2» versión 2.0, es un sistema operativo gráfico que permite una total compatibilidad con software desarrollado tanto para MS Dos como para Windows 3.0. IBM ha creado este paquete pensando única y exclusivamente en los usuarios de 386 y 486, que serán, gracias a los 32 bits, los más beneficiados con la rapidez y fiabilidad de este nuevo software. «OS/2» versión 2.0 es mucho más fácil de usar y configurar que su predecesor. Su único problema, por llamarlo de alguna forma, es que IBM ha olvidado a los que todavía poseemos un humilde 286 o tenemos un ordenador limitado. «OS/2» versión 2.0 viene en 21 discos de 3 1/2 de alta densidad y necesita para correr al menos 4 megas de Ram y 40 de disco duro. La razón de este enorme volumen de datos hay que buscarla en que «OS/2» versión 2.0 lleva incluida una versión casi completa, pero completamente transparente para el usuario, de Windows 3.0 y otra de Dos 5.0 para asegurar la compatibilidad con estos dos sistemas operativos.

(Más información: IBM 91 3976000)

DATA DISCMAN DE SONY: EL LIBRO DIGITAL



Sony es una de las compañías japonesas que más han arriesgado para abrir nuevos mercados en los últimos tiempos. Quizás esa sea una de las razones de su continuo y ascendente éxito comercial y de que todos los que pronunciemos su nombre lo hagamos como sinónimo de calidad.

Su último invento, que aunque todavía no ha llegado a Europa ya hace unos meses que se vende en Japón, ha dejado asombrado a medio mundo. El nombre: Data Discman. La razón: un lector de discos compactos de tres pulgadas, menos de la mitad del tamaño de un CD-ROM clásico, en los que caben cerca de..., ¡doscientos megas de información!

Cuando se tiene el Data Discman en la mano, lo primero que sorprende, aparte de lo compacto de su aspecto, son sus reducidas dimensiones: 700 gramos de peso, y 10 x 4 x 16 centímetros. Y lo mismo podemos decir de los minidiscos con los que funciona el aparato: 7 centímetros y medio de diámetro. El Data Discman posee una pequeña pantalla de LCD con capacidad para diez líneas de texto y un teclado Qwerty completo, además de varias teclas específicas para funciones especiales. Para los que les parezca demasiado pequeña la pantalla incorporada, el DDM lleva un conector que permite conectarle a una televisión normal que tenga entrada de video directo. Y aún hay más: los discos compactos pueden contener música, para eso se desarrollaron en un principio, y un jack de salida de audio nos permitirá ponernos unos cascos para disfrutar con el más puro sonido digital de nuestros grupos favoritos.

Sony rompió moldes con el walkman –cuando nadie pensaba que sería comercial lanzar una unidad de cassettes portátil de alta fidelidad, ellos inundaron el mercado con aquel revolucionario invento–. Ahora su nueva apuesta se llama Data Discman y la compañía ha puesto mucho interés en que el aparato se popularice lo antes posible, quizás recordando el error cometido con el sistema Betamax. Siguiendo esta línea, Sony ha llegado a importantes acuerdos con un gran número de compañías de casi todos los países del mundo para que comiencen a fabricar el software, los discos, necesarios para que cuando se venda el DDM todos podamos tener ya acceso a una completa librería.

En España, la elegida ha sido Micronet, compañía de la que ya os hemos hablado en más de una ocasión, –¿recordáis «El Viaje de Colón»?–, la encargada de comenzar a trabajar en los primeros CD-ROMs de tres pulgadas que estarán disponibles. Estos serán en un principio tres diccionarios de la conocida editorial Vox y una serie de catálogos con información sobre más de veinte mil empresas españolas, producto dedicado sobre todo al mercado profesional. Luego también están previstos varios títulos más de información general, como la guía Michelin o un libro del recientemente fallecido Isaac Asimov. Importantes editoriales como Planeta también están pensando muy seriamente en editar nuevos productos en este formato y seguramente los primeros compradores de un DDM se lleven una agradable sorpresa en cuanto al número de títulos disponibles.

Sony planea lanzar el DDM a un precio que rondará las 70.000 pesetas, no demasiado excesivo teniendo en cuenta la novedad del aparato y sus características y ya está trabajando en nuevos modelos que superarán en prestaciones al que va a romper el hielo antes de final de año.

A partir de ahora una biblioteca te va a caber en un bolsillo y además podrás viajar con ella de un lugar a otro sin preocuparte de espacio y peso. Sony sigue en la brecha. ¿Con qué nos asombrará el año próximo? No podemos ni imaginarlo.



OFERTA PARA EDUCADORES Y ESTUDIANTES

Borland, los creadores de Turbo C y Turbo Pascal, han tenido una iniciativa muy interesante. A partir de ahora, y si cumples los requisitos establecidos para demostrar que eres estudiante o profesor, podrás adquirir el programa que desees entre el Turbo C++ 3.0, Turbo C++ para Windows, Borland C++ 3.0, Turbo Pascal para Windows, Turbo Pascal 6.0 Profesional y Object Vision 2.0 a un precio realmente excepcional. Nos parece un método ideal para evitar que proliferen las versiones piratas que tanto daño están causando al mercado del software en la actualidad. Por 11.000 pesetas, ¿quién puede negarse a comprar un Turbo C++ original?

(Más información: GTI 91 3459677 y 93 4304905)

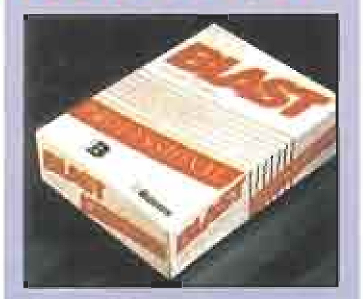
PREPARADOS PARA EL P5

Ya comienza la carrera para ser los primeros en lanzar al mercado ordenadores basados en el nuevo P5 de Intel, la siguiente generación de procesadores que saldrá a la venta en los primeros días de octubre.
Digital anuncia una gama de computadoras, su línea 400, preparada para incluir el nuevo chip en cuanto salga y sustituir al 486 a 50 Mhz que tanto el 450st o el 433st llevan de fábrica. Claro que aunque no decidiérais cambiar el procesador, las características de estos dos ordenadores tampoco se os van a quedar obsoletas en poco tiempo. Haceros la idea: 1 mega de Ram expandible a..., 192 megas, disco duro a elegir de 105 a 852 megas, tarjeta SVGA de 1024 x 768 y 256 colores..., ¿Qué os parece?
(Más información: Digital (EE UU) 07 1 800 722 9332)

A 200 PESETAS EL MEGA

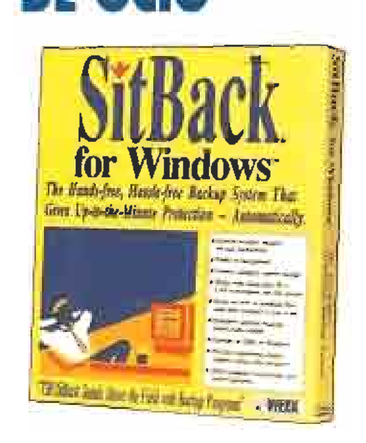
Este es el precio al que sale el megabyte de datos almacenado en las nuevas unidades de discos flopópticos. El nombre, que no es broma, viene de la unión de floppy y óptico. Las nuevas unidades flopópticas se pueden colocar en sustitución de nuestro antiguo drive de 3 1/2 y permite leer y escribir discos tanto de doble como de alta densidad además de sus propios discos flopópticos. En cada uno caben cerca de 21 megabytes y al ser intercambiables, vuestra programoteca os cabría en un sólo estante de la librería. Su precio es increíble: el lector cuesta unas 80.000 pesetas y cada disco sale por unas 4.000 pesetas.
(Más información: (Inglaterra) 07 44 815 234002)

TRABAJAR A DISTANCIA



Miracom, una compañía dedicada a hacer modems, ha preparado un software especial que permite controlar el ordenador a distancia como si estuviéramos sentados frente al teclado. Blast, el nombre del paquete, viene de regalo con los modelos V.32 y V.32 bis de Miracom hasta septiembre de este año y su precio por separado es de alrededor de 10.000 pesetas.
(Más información: Miracom (Inglaterra) 07 44 753 811180)

BACKUP EN LOS RATOS DE OCIO



Sitback es un curioso programa que hace el trabajo sucio sin que nos enteremos. Decimos lo de "trabajo sucio" porque seguro que muchos de vosotros os habéis pasado semanas enteras con eso de: "mañana mismo hago un backup del disco duro". Y es que tenéis razón, es una pesadez...,hasta ahora.
Sitback funciona bajo Windows y aprovecha cualquier momento de descanso para hacer una copia de seguridad. El programa se puede configurar para que trabaje cuando pase un rato sin que pulsemos ninguna tecla, cada un determinado período de tiempo o incluso mientras trabajamos con otros programas.
(Más información: ESP (Inglaterra) 07 44 675 464488)

AUTOEDICIÓN EN PC

El programa profesional más conocido de autoedición acaba de estrenar su versión 3.1 en el mundo del PC. QuarkXpress 3.1 para Windows supera en posibilidades a sus competidores y sus posibilidades son prácticamente las mismas que la versión para Macintosh. Para que funcione a la perfección, QuarkXpress necesita al "menos" ser instalado en un potente y rápido 486.
Usuarios de ordenadores inferiores abstenerse.
(Más información: Quark (EE UU) 07 1 800 7887835)

LOS CD-ROM DEL FUTURO

Ya empiezan a llegar a nuestros país las primeras unidades con el desarrollo lógico al ya casi "obsoleto", es broma, CD-ROM. La eXtended Architecture (XA) permite a los lectores de discos compactos hacer algo que hasta este momento eran incapaces de lograr: simultanear la carga de datos con la lectura de las pistas de audio. Esto es muy importante para el mundo del Multimedia ya que permitirá en un futuro cada vez menos lejano mejorar las presentaciones basadas en MPC hasta niveles que hasta hace poco sólo se podían conseguir en formatos como el videodisco laser.

UN RATÓN REVOLUCIONARIO

Appoint ha diseñado un ratón que gracias a su reducido tamaño puede ser manejado con un solo dedo de forma similar a los clásicos trackballs. Fabricado en versiones para PC y Macintosh, Trumbelina, nombre comercial del roedor mecánico, está especialmente dedicado a la gente que tiene poco espacio y a pesar de ello le es imprecindible trabajar con el ratón.
(Más información: Dynamic Channel 91 5044903)



LIBROS

DIVULGACIÓN

HIPERCARD E HYPERTALK

327 Pags. — 3000 Ptas.

Basandose en dos paquetes para el Macintosh, Hypercard e Hypertalk, el contenido del libro se nos antoja en ocasiones ligeramente confuso en cuanto a una detallada explicación del uso de ambas herramientas que no siempre es tan clara como debería, aunque logicamente lo que se ha tratado es de acercarse al mayor público posible.
Hypercard es un constructor de software. Se trata de un paquete susceptible de ser utilizado para muy diversas tareas: desarrollo de aplicaciones, base de datos, etc., mientras que Hypertalk es un lenguaje de programación que constituye una gran aportación para Hypercard.

E. Castillo, E. Alvarez, E. Mora y V. Arroyo ••
Paraninfo — **Nivel «I»**

DIVULGACIÓN

LOTUS FREELANCE PLUS

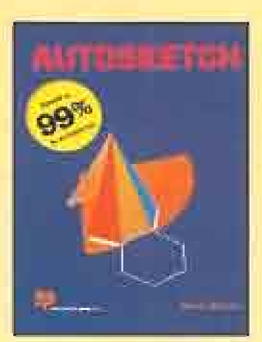
402 Pags. — 2900 Ptas.

Este libro nos muestra la filosofía de trabajo de Lotus Freelance Plus, explicando de forma gradual la gestión de gráficos, dibujos y ficheros que maneja el paquete. El contenido se desarrolla en torno a un informe sobre la producción láctea mundial.
El libro peca de una ligera pobreza al explicar sus contenidos. Por lo demás, está bastante bien estructurado, incluyéndose al final una serie de apéndices cuyo objeto consiste en exponer los procedimientos de instalación y utilización de disquetes de apoyo para la incorporación a Freelance de figuras y símbolos de naturaleza estándar, además de un completo glosario de todos los términos usados en el libro.

Antonio y Luis Rincón ••
Paraninfo — **Nivel «I»**

APLICACIONES

AUTOSKETCH



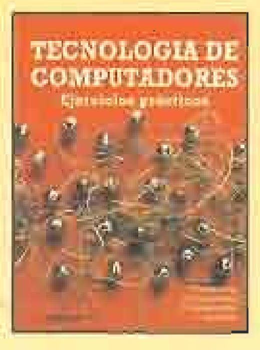
410 Pags. — 2800 Ptas.

AutoSketch es un programa de CAD creado por Autodesk AG, la misma empresa que produce AutoCAD, uno de los paquetes CAD de carácter general más extendidos por todo el mundo.
Este libro se estructura en torno a una postura claramente didáctica, en la que no se exige por parte del lector ningún conocimiento especial sobre informática o manejo de programas CAD pero si, logicamente, de diseño. El desarrollo del libro se reparte entre las explicaciones de los distintos menús y opciones que ofrece el paquete; un capítulo dedicado a consejos, trucos y funciones no soportadas por AutoSketch y, finalmente un capítulo en el que se enumeran gran cantidad de ejemplos, amén de varios apéndices.

Ramón Montero •••
Paraninfo — **Nivel «C»**

PROGRAMACIÓN

TECNOLOGÍA DE COMPUTADORES



291 Pags. — 1950 Ptas.

Nos encontramos ante un libro que contiene una colección de setenta y ocho problemas resueltos, de electrónica y sistemas digitales.
Está dividido en siete capítulos. Los dos primeros tratan sobre los componentes discretos básicos, el diodo y el transistor bipolar. Más tarde se abordan las familias lógicas, uni y bipolares, realizando el análisis y la síntesis de distintos circuitos.
Los capítulos cinco y seis desarrollan tanto el análisis como el diseño de diferentes unidades funcionales típicas, en la estructura de los ordenadores: comparadores, contadores, transcodificadores, circuitos aritméticos, memorias, etc.

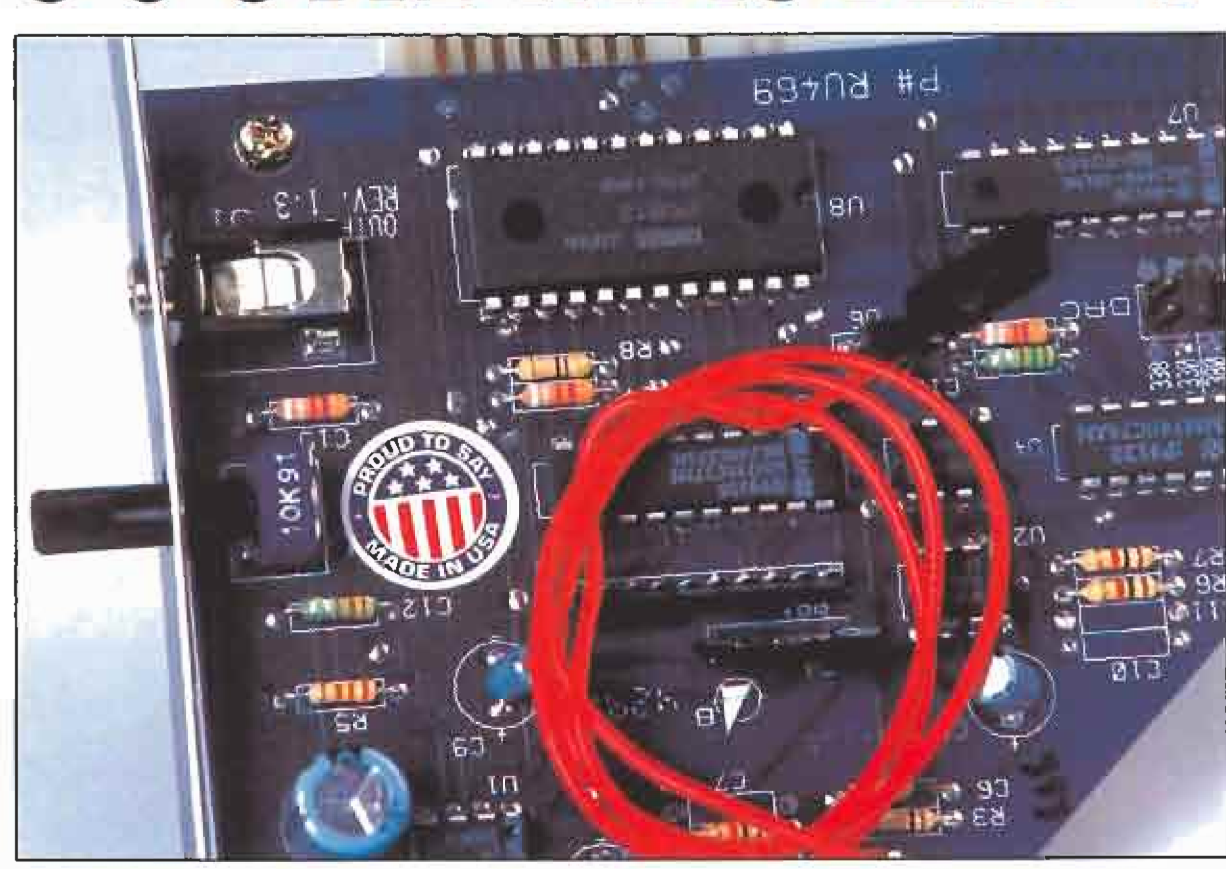
Rodellar, Pérez, Hermida de la Rica y Gómez Vilda •••
Paraninfo — **Nivel «C»**

.PESIMO · FLOJO ·· NORMAL ··· BUENO ···· MUY BUENO NIVEL I: INICIACION NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

EXPANSIÓN

SOUNDMASTER +

La mayoría de compañías fabricantes de tarjetas de sonido están optando por ofrecer dos gamas distintas para los compradores de sus productos. Una tecnológicamente más avanzada y completa -sonido estéreo, canal de digitalización, conexión CD-ROM, etc-, que acompañada de un software completo permite múltiples posibilidades en el tratamiento del sonido con el PC pero a unos precios más elevados.
Pero a la vez ofertan una opción más económica, vendiendo tarjetas de sonido más simples y, por lo tanto, más baratas, pero que cumplen suficientemente con el objetivo marcado en este tipo de periféricos: es decir, conseguir que de nuestro PC surjan músicas y sonidos lo más parecidos posibles a la realidad.



Esta es la línea marcada por la nueva tarjeta de sonido «Sound Master+» que nos ofrece la compañía Covox, sita en los Estados Unidos, y que es bastante conocida en el mundo de la fabricación de componentes electrónicos.

Su sintetizador de once voces de FM permite utilizarlo en casi todos los juegos y programas.

COMPATIBILIDAD

Las características de esta tarjeta son las comunes a la mayoría, marcadas por su compatibilidad con la «Ad-Lib»: El sintetizador de 11 voces de sonido FM que permite utilizarla con la mayoría de juegos y programas del mercado. Además incorpora un control de volumen y un filtro digital para reducir interferencias. También existe la posibilidad de conectar el altavoz interno del PC a la Sound Master lo que permitirá subir o bajar el volumen y oir el sonido a través de la tarjeta en los programas que utilicen los beeps del zumbador.

POR UN CANAL

La salida de la «Sound Master+» es monoaural, es decir, el sonido sólo puede llegar a nosotros por un solo canal, por lo que si queremos conectar el ordenador a unos altavoces estéreo –que deberemos comprar puesto que no vienen incluidos– o a un equipo musical deberemos utilizar una clavija adaptadora que viene incluida.

No se incorporan canales de digitalización pero la «Sound Master +» permite reproducir sonidos digitalizados con otras tarjetas como la «Sound Master» con s´Olo renombrar el fichero que contiene la digitalización.

E. P. M.

EL SOFTWARE DE LA TARJETA

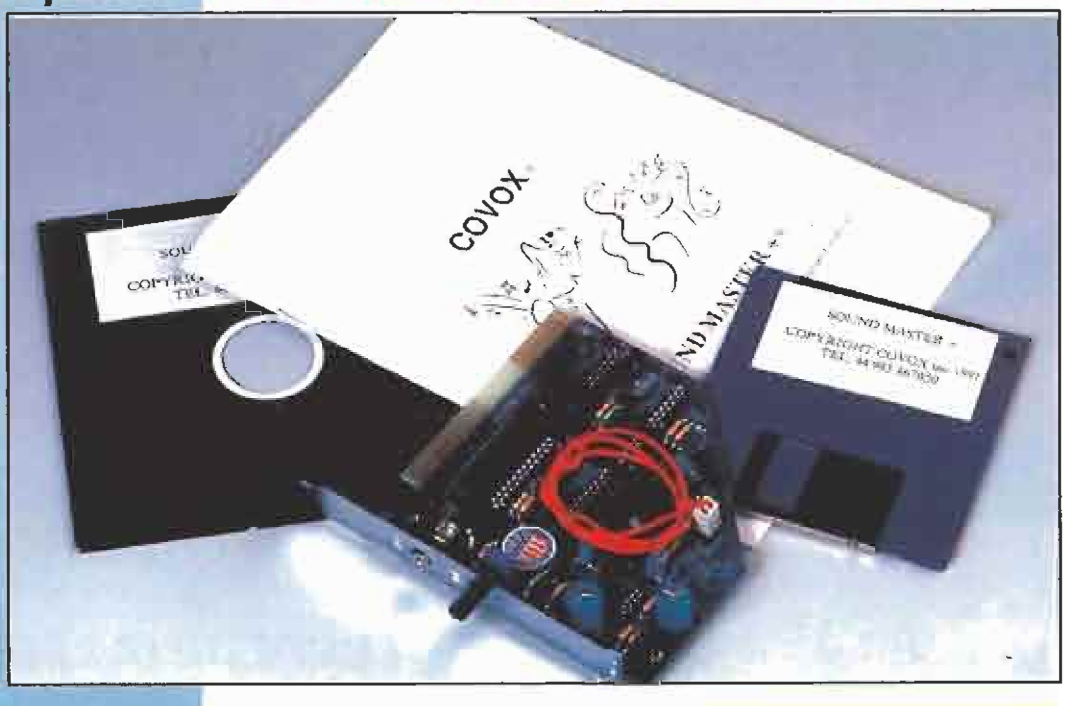
El software que acompaña a la «Sound Master +» sin ser muy completo, es el justo para poder testear la correcta instalación y para comprobar las posibilidades sonoras de la tarjeta.

Este conjunto de programas está formado por dos programas que averiguan si existe algún problema en la instalación para en ese caso tener que configurar nuevamente la tarjeta. Además incluyen diversos drivers con los que podremos ejecutar programas pensados para otras tarjetas de sonido como «Real Sound» o «Speech Thing». También se incluye un programa que permite reproducir ficheros de digitalizaciones de sonido.

El programa Music Player que convierte nuestro ordenador una máquina similar a las que existen en algunos bares en la que podemos poner canciones a elegir de una en una o varias a la vez entre las cuarenta que incorpora, todas realizadas con sintetizador y en versión instrumental e íntegra.

Entre éstas existen los clásicos villancicos como "el Tamborilero" o "Silent Nights", pasando por la música de bandas sonoras de películas y series de televisión como «La Guerra de las Galaxias», «Cazafantasmas», «Startrek», «Cheers» o «Fama», además de canciones de grupos modernos como «Bangles» o «Wilson Philips» e incluso música rap. Sorprende la calidad de reproducción de alguna de estas canciones y sobre todo, el poco espacio que ocupan (un disquete) teniendo en cuenta que algunas llegan a los dos minutos de duración.

EL SONIDO HECHO REALIDAD



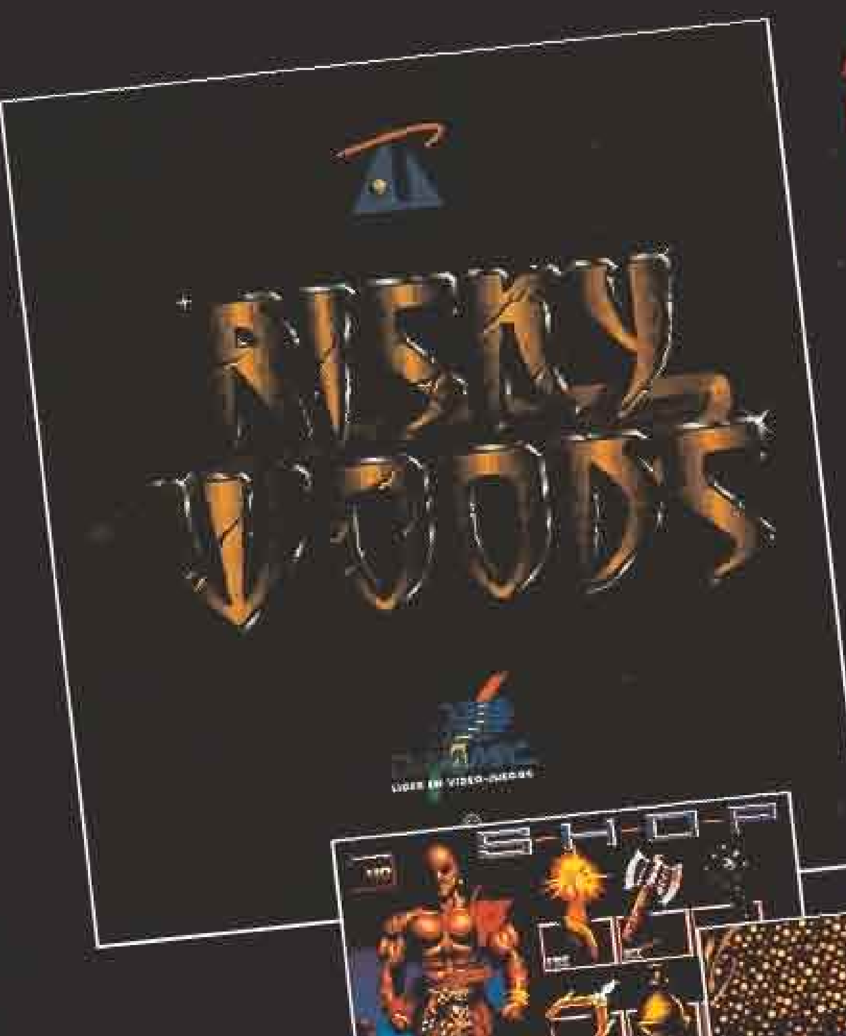
La salida de la «Sound Master +» es monoaural, es decir, el sonido llega por un solo canal.

FICHA TÉCNICA

SOUND MASTER +

- Compañía: **COVOX**
- Tipo: **Tarjeta de sonido**
- Formato: **PC**
- Distribuidor: **Dro Soft**
- P.V.P. recomendado: **12.900 pesetas.**

NUESTRO HEROE ROHAM SE ADENTRA EN RISKY WOODS. NO ESTA SOLO. HAY OJOS QUE VIGILAN CADA PASO QUE DA.

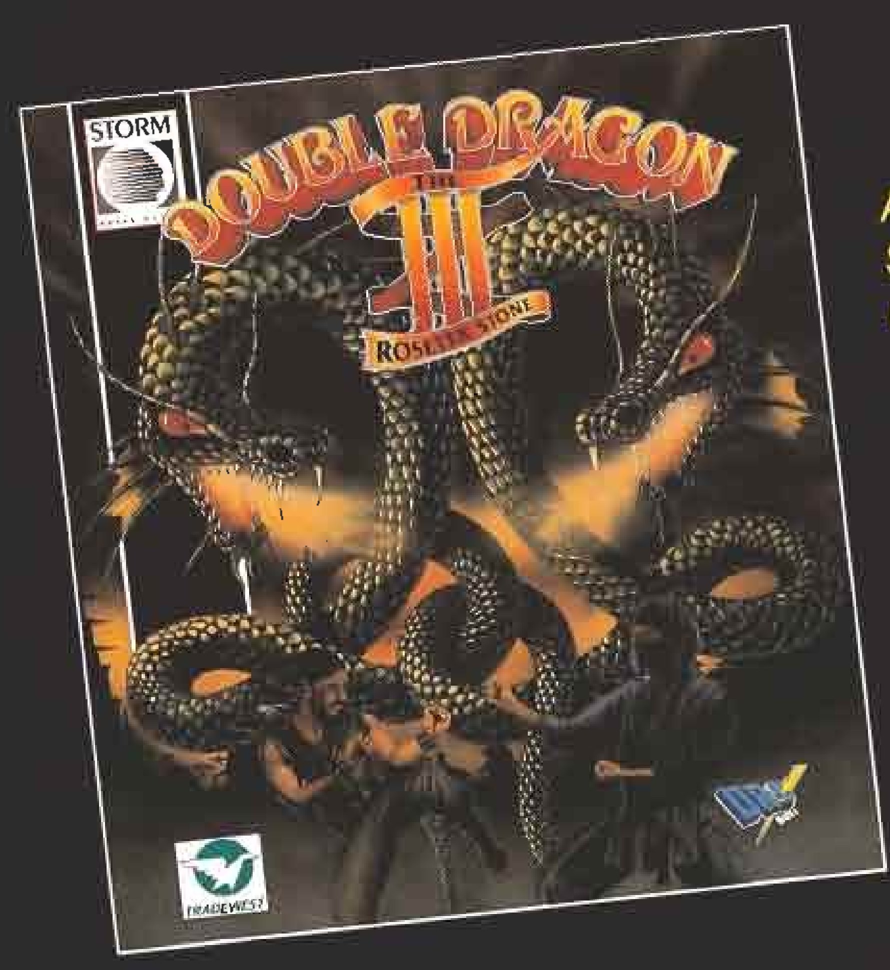


ARCADE.
BESTIAS DESCONOCIDAS LE AGUARDAN EN LA OSCURIDAD DE FETIDAS CAVERNAS.
CON EL ARMAMENTO ADECUADO PODRAS ABRIRTE PASO A TRAVES DE LOS OCHO MUNDOS DISTINTOS DE LAS TIERRAS PERDIDAS.

- 12 fases.
- Banda sonora con 11 músicas.
- Dos planos de scroll con 16 colores cada plano.
- Tarjetas Adlib, SoundMaster y SoundBlaster.
- Un mapa con más de 150 pantallas.
- Cuatro gigantescas bestias de final de fase.
- Increíbles FX de audio y video.
- Y un final que no te esperas...



Disponible en PC, Amiga y Atari



¡LOS DUROS AHORA LO SON MÁS!

ARCADE.
Sólo los que dominen con suprema maestría las artes marciales de la lucha, sobrevivirán en Double Dragon III. Equipado con nunchakus, granadas, puños de pinchos y espadas, deberás superar con éxito cinco peligrosas misiones.
Si sobrevives al desafío, mantendrás tu honor y descubrirás la verdad de la Piedra Rosetta.

Disponible en PC, Amiga, Spectrum y Amstrad.

DROSOFT Moratín 52, 4º drcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax.: 91/429 52 50

THE LAWNMOWER



Aunque nació hace ocho años, el término Realidad Virtual se ha hecho popular en los noventa. Esa hipotética posibilidad de vivir cualquier tipo de experiencia sin salir de casa es un bocado muy apetecible. Pero el fenómeno más sorprendente de toda esta revolución virtual es su tarjeta de presentación. Al igual que todos los avances científicos que ha desarrollado el hombre, la Realidad Virtual se presenta como un arma de doble filo: sus ventajas son muchas, pero sus posibles peligros están también muy presentes en la mente de sus detractores. Experimentar sueños reales puede colmar las aspiraciones de cualquier persona o le pueden sumir en la más terrible de las pesadillas..., como ocurre en la película «The Lawnmower Man», dirigida por el realizador americano Brett Leonard.

Los uniformes diseñados para la película recuerdan a los que Moebius hizo para «Tron». Están ajustados al milímetro al cuerpo de los protagonistas y diversas líneas de neón recorren sus siluetas.



La capacidad aniquiladora de Jobe consiste en desintegrar en millones de partículas a sus enemigos. El efecto que se refleja en la pantalla es así espectacular, gracias a las técnicas informáticas utilizadas.

LA REALIDAD VIRTUAL LLEGA AL CINE

La Ciencia avanza que es una barbaridad, pero la imaginación del hombre lo hace más deprisa, como así ocurrió con Julio Verne, por citar a un gran novelista visionario. Salvando las distancias, Willian Gibson, otro escritor que se ha adelantado a su tiempo, publicó en 1984 un libro titulado «Neuromante». Era la antesala de la Realidad Virtual. En el mismo podíamos leer como su protagonista vivía en una jungla informática, conectada directamente en su cerebro, penetrando en un mundo de sueños compartidos.

Nada de lo que hayamos visto hasta ahora en una pantalla de cine puede compararse con la experiencia visual de «The Lawnmower Man».

LA HISTORIA

El Dr. Angelo trabaja en un proyecto considerado de alto secreto militar bajo el amparo del Pentágono. Sus investigaciones se centran en potenciar la capacidad intelectual animal a través de nuevas técnicas de realidad virtual. Una noche, en la planta aislada en la que trabaja, un chimpancé con los que experimenta se fuga de su jaula y mata a varios guardianes del laboratorio. La cúpula militar americana suspende el proyecto del Dr. Angelo, situación que aprovecha el científico para retirarse unos días a su casa a descansar.

Durante su retiro entabla amistad con Jobe, un jardinero deficiente mental que se dedica a cortar el césped de las casas del barrio. Este es objeto de burla por parte de algunos convecinos, por lo que el Dr. Angelo decide probar sus experimentos en el cerebro del joven. El desarrollo intelectual del jardinero se dispara de forma vertiginosa, convirtiéndose en un ser normal y conquistando a Marnie, una hermosa joven. Animado por el éxito, el doctor informa de sus progresos al Pentágono, que le autoriza a continuar con sus investigaciones.

Jobe responde cada vez mejor a los medicamentos y a los programas a los que le someten, llegando incluso a controlarlos él mismo. La situación se hace cada vez más difícil, y ni el Dr. Angelo ni el Pentágono pueden detener al superhombre que están creando. Jobe adquiere poderes supranormales increíbles; es capaz de mover cuerpos a distancia o de desarrollar potencia telekinética. Pero también puede introducirse física y mentalmente en los programas de las más potentes computadores y ordenadores del mundo. Cuando intentan detenerle ya es demasiado tarde. El jardinero se ha propuesto controlar la Tierra.

Los temores de la Humanidad, que en los cincuenta y sesenta provenían de las criaturas interplanetarias, y en los setenta de las armas nucleares, en los ochenta surgían de los potentes ordenadores creados por el hombre. La máquina le dominaba, hasta el punto de rebelarse contra él mismo. La ficción nos mostraba computadoras asesinas («2001, Odisea en el Espacio»), que eran desconectadas a pesar de su oposición y que "morían" con los mismos delirios de un anciano. En los noventa, las máquinas de la Realidad Virtual no se rebelan. Es el mismo ser humano quien se rebela contra los suyos por medio de aquellas.

CONFERENCIAS VIRTUALES

Las vanguardias artísticas siempre se han preocupado por

La película del realizador americano Brett Leonard cuenta con una escena de "cibersexo" en la que observamos a una pareja de androides haciendo el amor alrededor de un ambiente de Realidad Virtual. Los dos cuerpos informáticos experimentan todo tipo de modificaciones corporales a lo largo de esta secuencia, cuya duración es aproximadamente de viente minutos.

La imaginería gráfica creada en esta parte de «The Lawnmower Man» está completamente diseñada por ordenador, y ofrece un ejemplo de los nuevos caminos fílmicos y la ampliación de los horizontes imaginativos permitida por la creación electrónica de imágenes sintéticas y la postproducción en vídeo de alta definición. Todo un espectáculo visual.



LOS PROTAGONISTAS



Brett Leonard es el director de «The Lawnmower Man». Su experiencia cinematográfica comenzó a ser una realidad cuando en 1981 se trasladó a California para dirigir diversas películas. Allí conoció al productor Gimel Everett con el que, aparte de trabajar en ésta película, colaboró en distintos proyectos como «The Rendezvous», film en el que ambos desarrollaron la postproducción de sus efectos digitales y sonoros. Su primer largometraje fue «The Dead Pit», un thriller de horror macabro, que estilísticamente puede considerarse el antecedente de «The Lawnmower Man».

Pierce Brosnan, el doctro Angelo, es de sobra conocido por los amantes de las series de televisión y del cine de espionaje. Su intervención como protagonista de la serie «Remington Steele» y de la película «El cuarto protocolo», le han valido para ser considerado sucesor ideal de Roger Moore y Timothy Dalton en el papel del agente secreto James Bond.

Jeff Fahley, Jobe, ha trabajado en «Silverado» y el «Cazador Blanco, corazón negro», pero su actuación en «Psicosis III» fue decisiva a la hora de elegirle para dar vida a un diabólico ser.

Jobe se introduce dentro de aquellos ordenadores que le pueden llevar a su único sueño, una vez que su mente ha logrado desarrollarse más allá de los límites informáticos. Su objetivo es adueñarse del mundo y vengarse de todos aquellos que se han burlado de él. Su capacidad para suplantar la inteligencia artificial de las computadoras es sorprendente, al igual que el espacio cibernético simulado en el que se ve inmerso.

conocer "lo último" que se respira en el ambiente. A diferencia de los postmodernos, los verdaderos artistas investigan, prueban y experimentan en sus carnes todo aquello que es tradición y no plagio. Aunque su retórica es bastante complicada de entender, las conclusiones de las conferencias que organizan para potenciar sus últimos descubrimientos son muy claras.

Tras la revolución de «Neuromante», en 1985, en la ciudad americana de Austin se celebró el que podíamos considerar primer simposio sobre Realidad Virtual. Allí se reunieron un grupo de estudiosos para dar forma y definición al recién nacido término. No sabían exactamente qué tenían entre manos, pero sabían lo que querían. Hablaron del movimiento cibernético y de su corriente más rompedora, el "Ciberpunk". Tras esta conferencia, vinieron otras tantas repartidas por los principales centros culturales del mundo. España, concretamente Barcelona, celebró la suya hace dos años. «Art Futura 90» reunió durante cuatro días, bajo la convocatoria del artista Montxo Algora, a los creadores de los que entonces se llamaron "Sueños sintéticos". Daba la impresión de que aún se tenía mucho repeto, por no decir miedo, a llamar las cosas por su nombre.

Pero donde se ha dado el golpe final, en lo que ha nuestro país se refiere, ha sido en La Coruña. El pasado mes de julio, como ya os adelantamos en estas páginas, la Universidad Internacional Menéndez Pelayo organizó unas conferencias en las que, bajo el título «El Vértigo Virtual», se habló abiertamente sobre la Realidad Virtual. Sus organizadores, José Antonio Mayo y Alejandro Sacristán, reunieron todas las corrientes culturales afectadas por este fenómeno. Allí se dieron cita los libros de autores como Willian Gibson (¡cómo no!), Bruce Sterling o George Alec Effinger; los discos de Todd Rundgren, Casandra Complex o Laurie →



LAS PELÍCULAS



En 1982 se estrenaron dos películas que, cada una a su modo, reflejaron perfectamente los inicios de la Realidad Virtual cinematográfica. «Tron», del director Steven Lisberger, nos contaba la historia de una mortal partida desde dentro de un videojuego. Sus protagonistas medían sus diferencias, nacidas por el robo de unos programas informáticos, en el interior de una computadora. La estética del film, vestuario y decorados incluidos, fue obra del artista Moebius.

«Proyecto Brainstorm», del realizador Douglas Trumbull, describía los increíbles descubrimientos de un grupo de científicos. Estos se basaban en una máquina por medio de la cual se podían experimentar todo tipo de sensaciones y revivir cualquier recuerdo pasado. El engendro, un sofisticado casco que cubría completamente la cabeza de los protagonistas, registraba todo lo que surgía en la mente de aquellos. Los actores principales de esta película fueron Christopher Walken y Natali Wood, muriendo esta última durante el rodaje del film, por lo que la repercusión de su estreno fue mayor.

Por último, «Desafío Total», la película de Paul Verhoeven que saltó las taquillas cinematográficas el año pasado. Schwarzenegger "viajaba" a Marte para encontrase con su pasado, tropezando con su futuro. Aún tenemos fresca en la memoria la espectacularidad de sus imágenes, que, como su protagonista, no sabemos si eran un sueño o una realidad.

THE LAWNMOWER MAN

Anderson; los comics «Iron Man Crash», «Justicia Digital» o «Neuromante»; los diseños de moda de Thierry Mugler o Alison Stern; las revistas «Decoder», «Mondo 2000» o «VR Everywhere»; la serie de televisión «Max Headroom», y, por supuesto, la película «The Lawnmower Man»

POR ENCIMA DE MODAS

Pero «The Lawnmower Man» supera las pobres modas a las que se enganchan los postmodernos de nuestro tiempo. El movimiento "Ciberpunk", palabra acuñada por Gardner Dozois para describir los personajes que Willian Gibson creó en su novela «Neuromante», está ya caduco. Los yuppies, consumidores de productos "lights", de programas televisivos inteligibles y demás mercancía pasajera y trivial, no saben en qué gastar el dinero que les sobra. Y es que, por mucho que les sobre, la Realidad Virtual aún está muy lejos de sus bolsillos. Tienen que conformarse, como el resto de los mortales, con leer revistas especializadas que hablen del tema y con poco más. Por suerte, les espera la película del realizador americano Brett Leonard, en la que, por primera vez, se trata visualmente de forma completa el mundo de los sueños programados.

Hasta ahora, esta revolución que mezcla deseos y semirealidades informáticas era dominio de imperios como la NASA que, por medio de la compañía V.P.L., firma que tiene la exclusiva en la producción de guantes, visores y equipos de sonido aplicables a los experimentos de Realidad Virtual, utiliza estos avances científicos para preparar a sus astronautas. En nuestro país, CASA, Construcciones Aeronáuticas Sociedad Anónima, es la única empresa española que también utiliza la Realidad Virtual para el desarrolla de sus investigaciones.

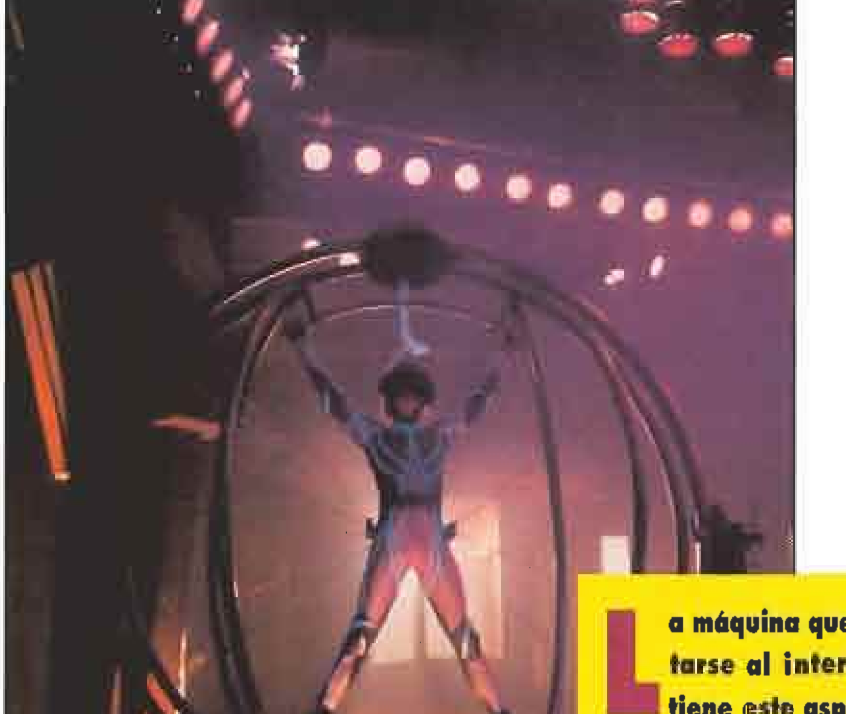
UN CLÁSICO MODERNO

El film de Brett Leonard, no podía ser de otro modo, ha tenido antecedentes más que respetables. Películas como «Proyecto Brainstrom», «Tron», o «Desafío Total», nos adelantaron algo del peligroso juego del hombre y la máquina, que luchaban por quitarse los sueños. Pero «The Lawnmower Man» va más allá. Retoma el mito del monstruo del doctor Frankestein y nos lo presenta de forma que parezca una idea original. Pero no original en cuanto a su simple historia –el argumento del típico retrasado mental que, en manos de un brillante y ambicioso científico, se convierte en un ser sumamente inteligente y perverso, está muy manido–, sino en cuanto a cómo nos cuentan la misma. «The Lawnmower Man» es la primera película que incorpora elementos de Realidad Virtual de una forma total.

La segadora de Jobe es su fiel y mortal compañera. No se separa de la misma ni siquiera cuando su cerebro pasa de ser un órgano totalmente inútil a convertirse en una inteligencia superior a la de cualquier hombre y máquina existentes. Su capacidad de transformación hace que pueda incorporar su cortacésped a su propio cuerpo, para acabar de una forma más rápida con sus enemigos.

Cinco empresas informáticas, equipadas con los ordenadores más potentes del mercado, entre los que se encuentran las famosos "workstations" Silicon Graphics Serie Iris, computadores con los que se hicieron los efectos especiales de «Terminator 2», dieron vida a este difícil proyecto. Diseñadores, programadores y animadores han conseguido que en «The Lawnmower Man» no sea necesaria la utilización de guantes o gafas de vídeo que traduzcan los movimientos del cuerpo a la imagen interactiva generada por el ordenador que sustituye el mundo real. Han superado este desafío, consiguiendo que el espectador viva la Realidad Virtual desde su butaca. En la película existen veinte minutos de imaginería gráfica, en los que se invirtieron más de ocho meses de trabajo. Pero lo más increíble de la misma es el efecto creado cuando el protagonista del film se introduce físicamente en un ordenador, o cuando termina con sus enemigos, desintegrándolos en millones de partículas.

Nada de lo que hayamos visto hasta ahora en una pantalla de cine puede ser comparable con la experiencia visual de «The Lawnmower Man». La culpa la tiene el hecho de que no sólo vemos imágenes, sino que las sentimos en nuestra propia piel. Ni más ni menos que el principio básico de la Realidad Virtual.





La máquina que utiliza Jobe para transportarse al interior del mundo informático tiene este aspecto. A modo de crucifixión o de estudio corporal de Leonardo da Vinci, el cuerpo de Jobe permanece suspendido en el interior de una esfera metálica. Una máquina del tiempo en la era de los ordenadores.

VISIONARIOS

Pero Brett Leonard, como decíamos al comienzo de este artículo, nos muestra la cara oculta de este nuevo fenómeno. ¿Hasta qué punto es bueno crear nuestros propios sueños? Todos los inventos del hombre acaban rebelándose contra su creador, empezando por el monstruo inspirador de la película, el del doctor Frankestein, y terminando por los ordenadores. En «The Lawnmower Man» ocurre esto, pero de una forma más radical. Su protagonista destruye a su creador, a la máquina que le permite acceder a los otros ordenadores, a la Humanidad entera y a sí mismo. Como todos los visionarios, los realizadores de esta película nos advierten que la Realidad Virtual en buena hasta cierto punto. Todo depende de cómo la utilicemos. Aunque para ello aún tenga que pasar mucho tiempo y nos tengamos que conformar con películas como ésta.

F.J.G.

LOS EQUIPOS Y LOS PROGRAMAS

Las distintas compañías que crearon el soporte informático para lograr los sorprendentes efectos especiales de «The Lawnmower Man» invirtieron más de uno año en dicho trabajo. La complejidad del proyecto exigía contar con los mejores y más potentes equipos que existen en el mercado. Por esta razón fueron utilizados equipos Silicon Graphics Personal Iris, que van desde la vieja 3030 hasta la 340 VGX, el modelo más moderno del que disponen y que puede procesar un millón de polígonos por segundo. Dentro de esta misma serie, también utilizaron el SG 4035 e Indigo y el Abekas A60, uno de los más potentes grabadores de disco digital.

El software empleado en «The Lawnmower Man» tenía que estar a la altura del hardware. La complejidad de los programas empleados hizo que muchos de los mismos se diseñaran especialmente para la película. Los más espectaculares son "Wavefront" y "Render Man", utilizados para todo en proceso de renderización –una técnica aplicada a los gráficos por ordenador en 3D que permite resultados tremendamente realistas– del film. La perfecta incorporación de colores a las imágenes informáticas fue posible gracias al "Acuarela Quantel" y al "Harry", y con el "Scenix" se pudo crear simulaciones físicas y metamorfosis de los objetos que forman parte del decorado y la acción. Por medio del Proceso Géminis se se transfirieron las imágenes informáticas a película cinematográfica.

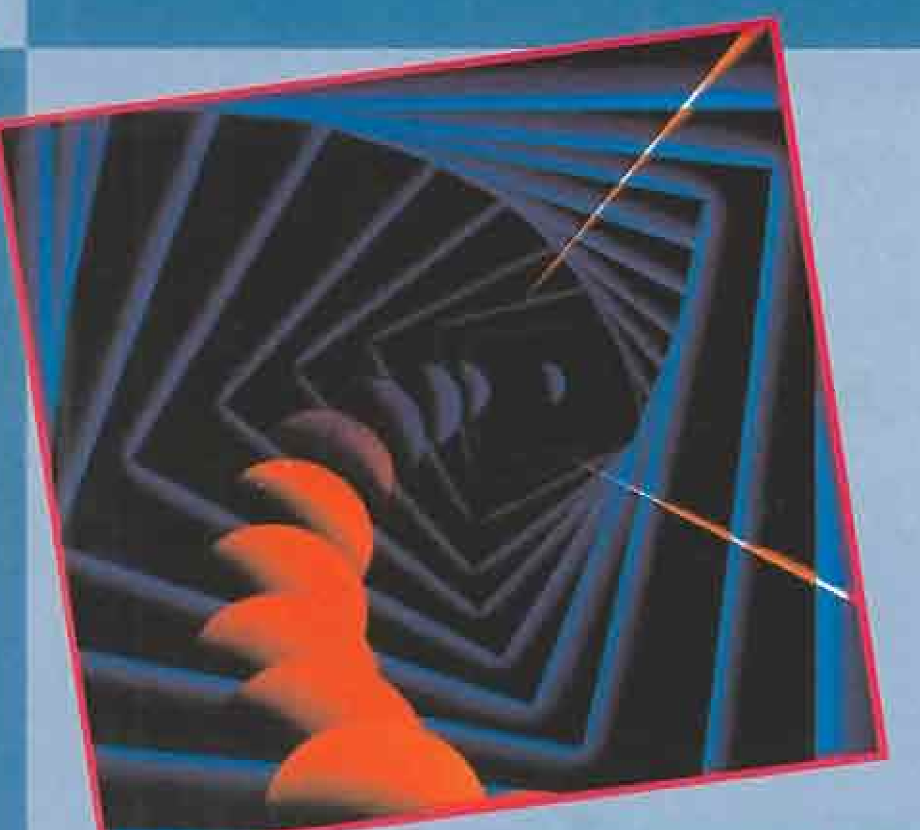
CHUCK ROCK

ROMPE CON TODO

¡Unga Bunga!. Chuck Rock está que lo rompe.
Su chica ha sido raptada por el indeseable Gary Gritter.
Las pruebas para rescatar a Ophelia son cinco durísimas fases infectadas de dinosaurios trastornados.
La cosa se pone difícil. Hace falta mucho estómago para un trago tan duro.
¡No te faltará!.



Unitros



FANTAVISION

Aunque el nombre de Broderbund se asocia en un primer momento al campo de los videojuegos, esta compañía también tiene en su catálogo un sinfín de programas de utilidades y educativos, cuya inmensa mayoría no ha llegado nunca a nuestro país. Si lo ha hecho, por el contrario, su más conocido programa de animación, «Fantavision», que ahora vamos a presentaros.

ANIMACIÓN A TU ALCANCE

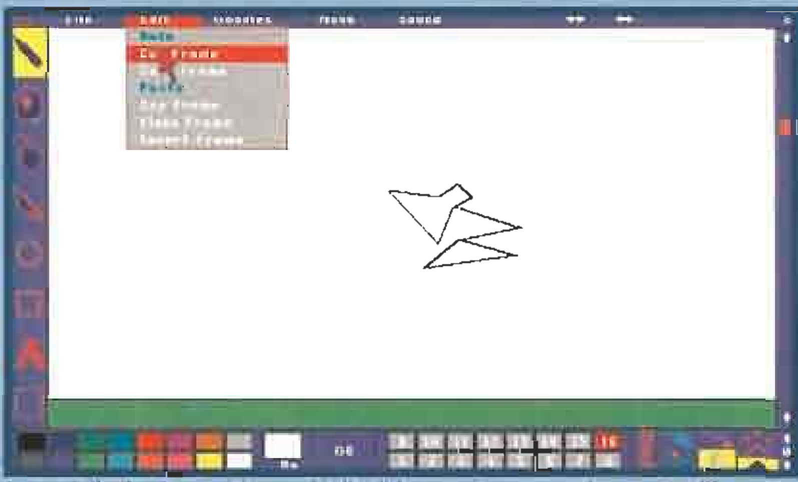
Ya desde las primeras páginas del manual se nos advierte que «Fantavision» no es un programa profesional. Es cierto. Está pensado más bien para que pasemos un buen rato divirtiéndonos y, de paso, podamos alucinar a nuestras amistades con simples y efectivas animaciones.

Es inevitable comparar, cuanto menos ligeramente, «Fantavision» con «De Luxe Paint Animation». El programa de Electronic Arts es en todos los aspectos mucho más completo que el de Broderbund. La razón principal para ello es quizás que éste está basado en una serie de utilidades de dibujo, «De Luxe Paint», muy completas y cuya evolución lógica ha llevado a la animación.

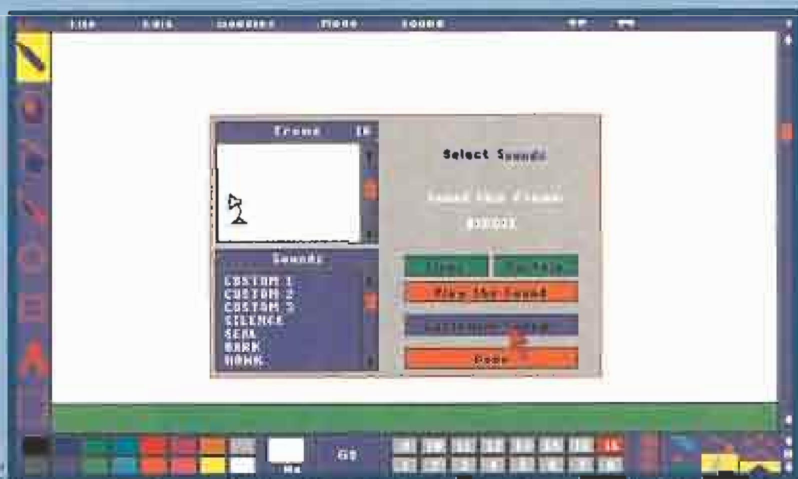
«Fantavision» por el contrario se encuentra mucho más limitado. Otra razón puede ser que «Fantavision» es ya un programa con unos cuantos años encima y, por ejemplo, no soporta el modo gráfico VGA, limitando nuestras animaciones a los 16 colores de EGA en alta resolución. Pero no todo son aspectos negativos, sino ¿para qué íbamos a hablar de este programa?

«Fantavision» es perfecto, mucho más sencillo de utilizar que su competidor, para realizar animaciones muy simples y para iniciarse en el apasionante mundo de la creación por ordenador.

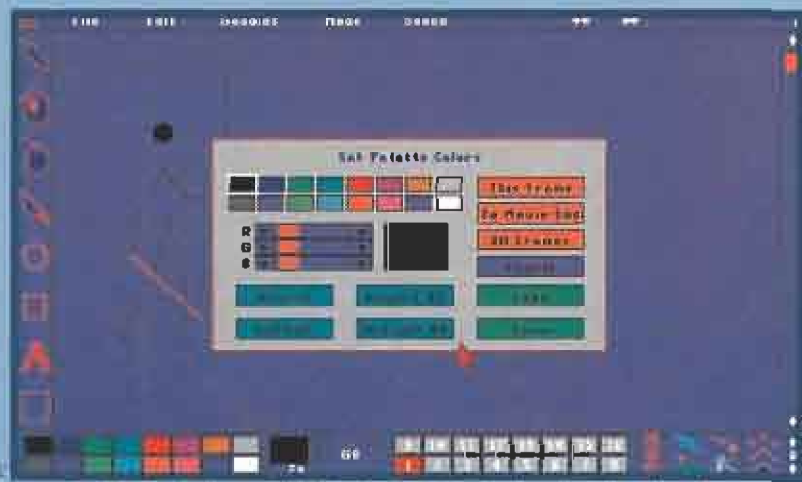
La pantalla de «Fantavision» está dividida en cuatro zonas diferenciadas y como ya habréis imaginado el uso del ratón va a ser imprescindible para poder utilizar correctamente el programa, porque aunque cuenta con teclas que sustituyen al conocido "mouse" no deja de ser una incomodidad a la hora de dibujar.



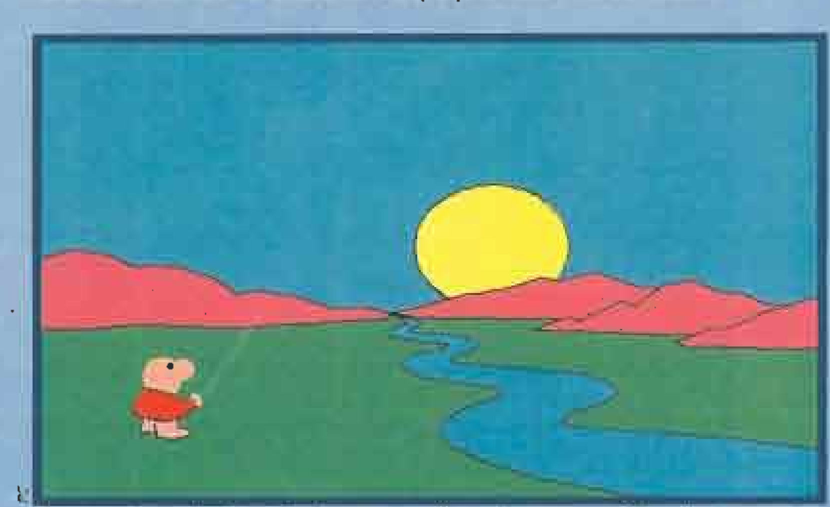
La pantalla de «Fantavision» está dividida en cuatro zonas claramente diferenciadas y el sistema de menús simplifica su manejo.



Las herramientas de dibujo están situadas en la parte izquierda de la imagen y consiste en una serie de iconos con los que podremos crear los frames.



La parte inferior de la pantalla de «Fantavision» incluye la paleta de colores y varios submenús. La gama cromática es realmente práctica.



Para muestra un botón. Estos los son sencillos colores que podéis aplicar a vuestras creaciones. Por supuesto, el programa contiene gamas más amplias.



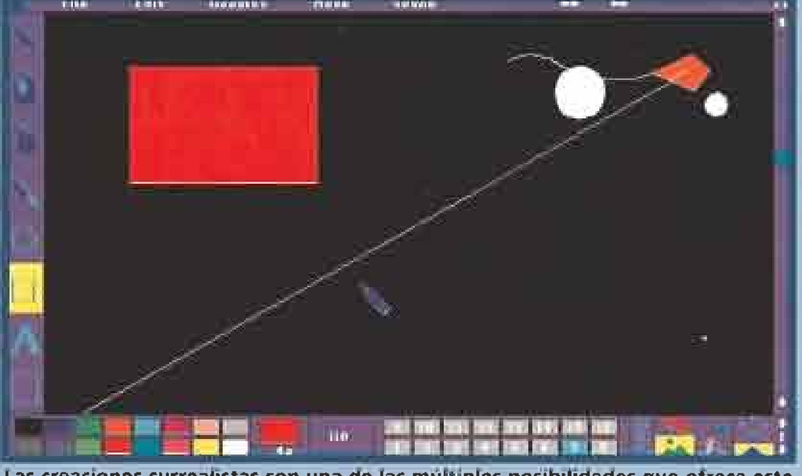
Los efectos de animación de las imágenes que creemos tienen muchas posibilidades. Controlar su menú es bastante fácil.



Cualquier forma geométrica que dibujemos en nuestra pantalla podrá ser modificada a nuestro antojo. Las posibilidades de los menús superiores son sorprendentes.



Dibujar con «Fantavisión» es más fácil que hacerlo con su más directo competidor, «De Luxe Paint». Con todo tenemos que ser algo "artistas".



Las creaciones surrealistas son una de las múltiples posibilidades que ofrece este programa de dibujo. He aquí uno de nuestros ejemplos.

«Fantavision» no ha sido pensado como un programa profesional. Es una primera aproximación a la animación.

Como ya os hemos dicho, las herramientas de «Fantavisión», en la parte izquierda de la pantalla, ofrecen todas las posibilidades a la animaciones que dibujemos.



Cada menú cuenta con un elevado número de opciones con las que podremos dar mayor dinamicidad a todo lo que inventemos en nuestra pantalla.



La iconografía de cada elemento práctico del «Fantavisón» es sumamente descriptiva. No es necesario recurrir mucho al libro de instrucciones.

Las animaciones de este programa van desde estas simples líneas, hasta los más complejos dibujos que podamos imaginar. El movimiento se demuestra dibujando.

MENÚS A MEDIDA

La primera zona es una barra en la parte alta de la imagen en donde se encuentran los menús que usaremos más a menudo.

Allí están el menú para el manejo de ficheros, –con las opciones habituales de carga y grabación tanto de animaciones como de dibujos–, el menú de edición, –permite modificar los objetos creados y las animaciones realizadas por nosotros mismos–, el menú "Goodies", –con opciones para distorsionar nuestros dibujos y crear efectos–, el menú "Mode", para cambiar la resolución en pantalla –no admite más que Hercules, CGA y EGA, aunque eso sí, nos dejará cambiar la paleta de colores a nuestro gusto, siempre limitándonos a las posibilidades del modo gráfico– y, por último, el menú "Sound", que permite incluir sonido en nuestras obras de arte.

«Fantavision», además de una larga lista de animaciones "demo" incluye también un banco de sonidos y la posibilidad de incluir nuestros propios efectos sonoros. Para ello cuenta con una opción que nos deja modificar la frecuencia y la duración de un tono base para adecuarlo a nuestras preferencias. Es esta una opción curiosa que lamentablemente solamente funciona con el altavoz interno del PC y por eso mismo queda muy limitada perdiendo gran parte de su interés.

GEOMETRÍA PURA

Las herramientas de dibujo están situadas en la parte izquierda de la imagen y consisten en una serie de iconos con los que podremos crear los "frames" que luego animaremos.

Para crear nuestros dibujos «Fantavision» incorpora un sistema algo extraño. El programa no permite dibujar a mano alzada. Tendremos que construir nuestras figuras a base de líneas interconectadas entre sí. Luego será posible modificar los puntos que unen esas líneas. El problema es que no tendremos curvas en nuestras creaciones, únicamente círculos, ya que existe la opción. Esto implica que podremos realizar dibujos más o menos geométricos. Con este menú modificaremos los puntos de la imagen y podremos crear polígonos.

La parte inferior de la pantalla de «Fantavision» incluye la paleta de colores, y varios sub-menús. El primero con cuatro opciones de estilos de animación, donde podremos elegir modificar un fotograma o todos los de la animación, dibujar objetos en segundo plano o crear un efecto de parpadeo. Un segundo sub-menú para elegir varias opciones en los puntos que forman las figuras y un tercero con efectos especiales entre los que se incluye uno, "overlay", muy interesante, ya que permite mantener, de forma difusa y en segundo plano, el fotograma anterior al que estamos diseñando, para así poder mantener una linealidad en nuestra animación sin necesidad de andar cargando y grabando continuamente.

En la derecha de la pantalla podremos observar una barra que se va llenando y modificando a medida que vamos dibujando. Es el contador de "frames" que nos permite pasar de uno a otro y nos muestra cuando está completa la animación.

No incluye «Fantavision» ningún programa accesorio, excepto un "player" para ver nuestras imágenes en movimiento sin cargar todo el programa. Se echa de menos un conversor de pantallas al estilo del de Electronic Arts, de este modo podríamos utilizar otros programas más profesionales para crear los fondos y luego realizar las animaciones sobre ellos. El problema es que «Fantavision» usa un tipo de ficheros no estándar y al que no vamos a poder convertir ninguna de las realizaciones que tanto nos ha costado dibujar.

ASEQUIBLE PARA TODOS

«Fantavision» es una forma muy interesante de introducirse en el mundo de la animación de una forma simple y agradable, con un programa sencillo que no nos abruma con cientos de opciones que quizás nunca vayamos a utilizar y que cuenta con las necesarias como para dejar asombrados a los que piensan que un PC sólo sirve para jugar.

M. G. L.

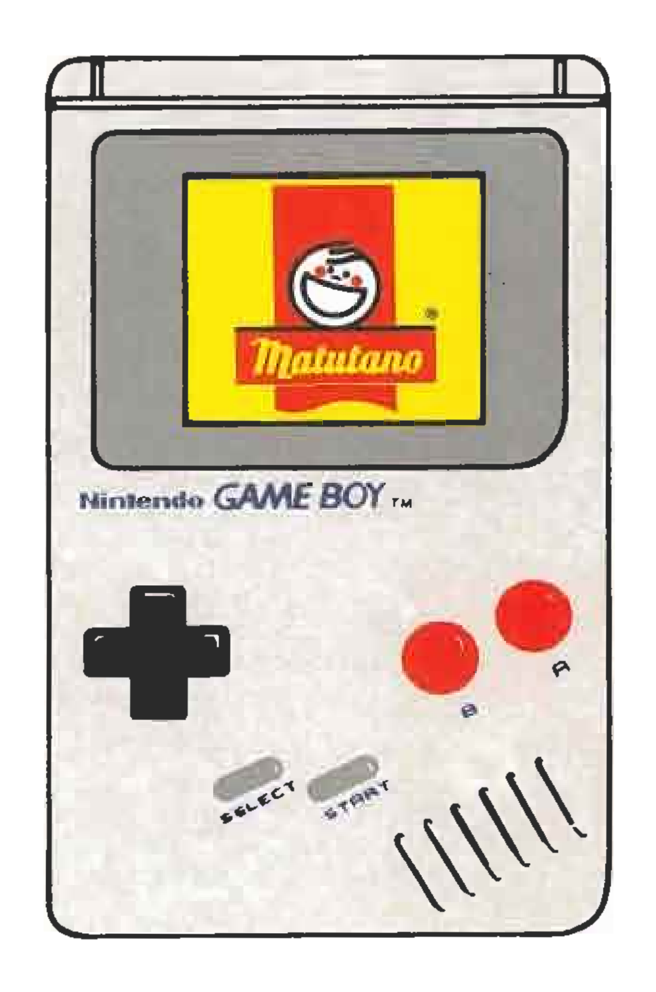
VERSIÓN AMIGA

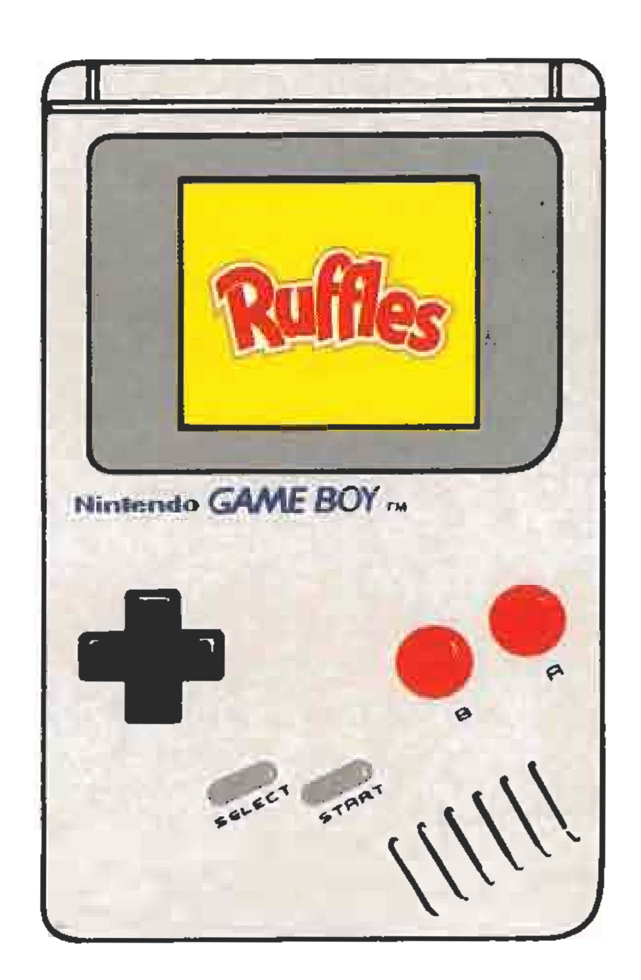
Al parecer, Broderbund modificó «Fantavisión» un año después de la primera versión para traer hasta nosotros la versión Amiga. Básicamente es idéntica a la de PC pero aprovecha al máximo las posibilidades del ordenador de Commodore para el diseño gráfico y el sonido. Las animaciones son en general más fluidas y el banco de sonidos tiene la calidad a la que los usuarios de Amiga están acostumbrados. También se ha incorporado la posibilidad de carga de ficheros IFF, un estándar desde hace tiempo en Amiga y ya también en PC, que en esta versión sí permite el empleo de fondos creados con otros programas de dibujo. ¿Problemas? El de siempre. La carga desde disco de alguna opción de los menús y la limitación de la velocidad del procesador del Amiga al que le cuesta bastante trabajar con animaciones en modo HAM.

FICHA TÉCNICA

FANTAVISION

- Compañía: **BRODERBUND**
- Disponible: **AMIGA, PC**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **HERCULES, CGA, EGA**
- Distribuidor: **DroSoft**
- P.V.P. recomendado: **6.900 pts.**













MUY PRONTO GANARAS













A TOPE CON MATUTANO

¡SIGUENOS!

YO NEXUS 7

GUÍA FACULTATIVA PARA EL VIDEOJUGADOR EMPEDERNIDO

No existe duda alguna: Jugar con videojuegos es divertido. Miles de usuarios de ordenadores, cientos de "consoleros", millones de "arcade maniacos" repartidos por todo el mundo lo confirman. Desde los primeros juegos por computador, ningún otro divertimento había alcanzado antes tan altas cotas de aceptación y popularidad. Hoy, este fenómeno ya no hay quién lo pare. Sí, los videojuegos son divertidos, sin embargo jugar demasiado puede iniciar todo un proceso metabólico-evolutivo capaz de generar en el individuo -y a no muy largo plazo- , peligrosos niveles de obsesión, fatiga psicofísica, neurastenia, neurosis y un largo etcétera de dañinas patologías irreversibles e incurables. Después de un profundo estudio del "comportamiento" y de un completo análisis "médico-informático", aplicado a unos trescientos videoadictos, Nexus-7 ha elaborado una «Guía facultativa» -contenida en varios capítulos- que ayudará a todo usuario a conocer su comportamiento y carácter frente a una pantalla y a poner en marcha una serie de "normas" necesarias para evitar posibles desenlaces fatales. De Ud. depende. Su salud está en juego, ¡forastero!

COMPOSICIÓN

Compuesto químico conocido como "Espacius Asesinus", también llamado "Clásico Matamarcianos" de enzima triple con Piriglutina. Ejemplos: Blood Money, R-Type, Armalyte, Xenon-2 etc.

INDICACIONES

Sujetos que pacezcan síntomas de ansiedad acumulativa y alteraciones de carácter y el lenguaje tales como: excesivo nerviosismo, hipersensibilidad al estrés, insuficiencias motoras (reflejos, actividad de las extremidades pelos, brazos y orejas). Personalidades con complejo de "pilotos y cazarecompensas estelares". Sujetos con "hipersudoración" -con perfume incluido, por supuesto- y en general en todos los pacientes que necesiten una enérgica terapeútica para expulsar conductas convulsivas y acumulaciones de tipo nervioso de diferente índole. También se han realizado estudios-pruebas en las que se ha favorecido la eliminación de manías "infantiloide maleducadus", como por ejemplo: morderse las uñas -de manos y pies- o hurgarse "in extremis" los agujeros nasales -con sustración de bolillas, aditivos y colorantes-. También en un gran número de individuos, se han conseguido reducir los comportamientos llamados "Sujetus Primatis" como son: rascarse intensamente la cabeza, axilas y espalda; dar cabezazos y saltos enormes en las discotecas, y olfatear en exceso a los congéneres y compañeros de trabajo.

POSOLOGÍA

Debido a la mínima toxicidad del producto, las dosis debe oscilar dependiendo del tipo de la afección y la gravedad y edad del paciente. Se recomienda:

-En niños de 5 a 14 años, dosis de 30 a 40 minutos de tratamiento (partidas/juego).

CAPÍTULO 1

-En adultos de 20 años en adelante, la dosis recomendada es de 5 partidas diarias -de una hora cada una- tres antes de las comidas y dos repartidas aleatoriamente.

En caso de enfermedad crónica del sujeto, las dosis de videoterapia serán elevadas hasta un máximo de 10 horas al día con intervalos, ya que la supresión del tratamiento podría originar estados de: deambulismo por la azotea, y aislamiento del individuo de su realidad y hábitat normal. En estos extraños casos, se deberá proceder al ingreso inmediato del paciente en un "Salón Recreativo", corriendo con los gastos de alimentación que el dueño del local, comparta con el afectado.

NORMAS PARA LA ADMINISTRACIÓN

Durante la aplicación del tratamiento se deben seguir sus estrictas normas, que incluyen la utilización de algunos instrumentos u objetos concretos para facilitar la actuación del fármaco. Son los siguientes:

-Casco acolchado, equipado preferentemente con visor polarizado.

-Guantes de cuero para evitar las rozaduras del joystick al sujeto.

-Botella de agua fresca (5 litros) y 2 vasos de Isostar, por sesión terapéutica.

-Cazadora, chándal o prenda de abrigo para evitar enfriamientos y constipados.

-Silla con cojín adaptado, ya que es posible la aparición de lumbagos y reumatitis agudas.

CONTRAINDICACIONES Y EFECTOS SECUNDARIOS

Se deberá durante el tratamiento : evitar las películas tipo «La guerra de las Galaxias», ya que existiría una potenciación del medicamento y podría dar lugar en muchos sujetos a aparición de cuadros de colitis, diarreitis crónica, vértigo, y taquicardias motoras. Si se observa sequedad de boca y tartamudeo creciente, deberá suprimirse el tratamiento y consultar al "reparador de humanos" (médico) más cercano.

INTOXICACIÓN Y SU TRATAMIENTO

La ingestión o administración de dosis masivas no puede dar lugar a manifestaciones tóxicas. Sin embargo -excepcionalmente- en casos de ingestión (sin masticar) del disquete o el cartucho, deberá procederse al lavado gastro-intestinal y la administración de purgantes y desatascantes.

PRESENTACIÓN

-Disquetes de programas en formato 3 1/2 ó 5 1/4.

-Cartuchos Removibles de Juego de diversos formatos.

-Pastillas C-ROM mentoladas.

IMPORTANTE: LOS MEDICAMENTOS DEBEN MANTENERSE FUERA DEL ALCANCE DE LOS NIÑOS (Y NO TAN NIÑOS). ESTE MEDICAMENTO PUEDE OBTENERSE SIN RECETA MÉDICA. El director farmacéutico Nexus-7 no se responsabiliza de los resultados por mala administración o dosificación.

Rafael Rueda



LA Otra PANTALLA



Aunque parezca mentira, por los intrépidos aventureros que se dedicaron a explorar la Isla de los Monos también pasan los años. ¿Cómo, que no os lo creéis?, pues para salir de dudas no tenéis más que echarle un vistazo a la pantalla, en formato PC, que nos ha enviado Juan Pablo González Jara desde Málaga, para apreciar como hasta para los héroes de pro, como Guybrush Threepwood, los tiempos cambian o, mejor dicho, te hacen cambiar. ¿Se encontrará así Guybrush más cómodo para enfrentarse al pirata LeChuck?

Busca las diferencias

SPECTRUM



PC



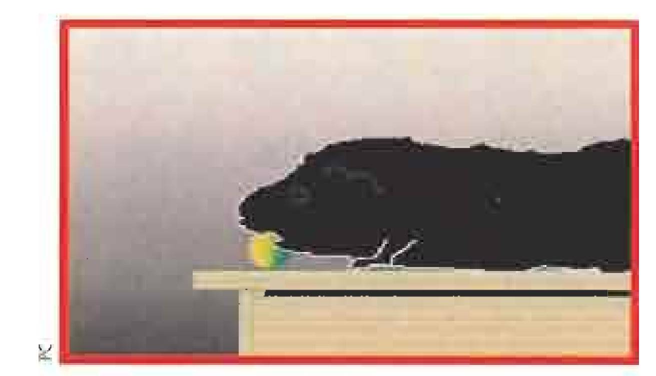
No, no penséis al ver las pantallas que os mostramos, que os pedimos que comparéis las resoluciones gráficas del Spectrum y del PC, ¡obviamente la del Spectrum es mucho mejor! -¿se nota mucho que tengo uno?-. La cuestión es que Salvador Recuenco, de Argamasilla de Calatrava, nos escribió una carta adjuntando las pantallas que veis, en la que expresaba su más enérgica protesta por la falta de originalidad de los programadores y grafistas que en el mundo existen. Sus razones para tales argumentos son que, dejando de lado las diferencias entre uno y otro ordenador, aparecía en dos juegos totalmente distintos (léase «La Diosa de Cozumel» y «Heart of China»), una situación en la que intervienen personajes idénticos, con una perspectiva de pantalla similar.

Aunque desde luego no le falta razón a nuestro amigo Salvador cuando afirma que, en muchos casos la originalidad de un juego brilla por su ausencia, no creemos que este sea necesariamente un caso de plagio descarado, tratándose más bien de una coincidencia, bastante curiosa eso sí.

¿Sabías que...?

durante los días 6, 7 y 8 de septiembre va a tener lugar, en el Business Design Centre de Londres, la edición de otoño del ECTS. Esta feria, que como sabéis se celebra dos veces al año, contará en esta nueva edición con más de sesenta stands en los que darán cita las empresas más representativas del software de entretenimiento a nivel mundial. Por supuesto, nosotros no estamos dispuestos a faltar a este importante punto de encuentro y, además de colaborar como sponsors en el desarrollo de la feria, junto a otras revistas del sector, al igual que ocurrió en ediciones anteriores, prometemos contaros todas las novedades que tengamos ocasión de ver. Muchas son las sorpresas que han anunciado sus organizadores y allí estaremos para comprobar si es cierto en vivo y en directo. ¡Palabra!











ANIMACIONES LECTORIANAS Iñaki Val Beitia (HotFox para los amigos) es un fanático lector de Micromanía que nos ha escrito desde Vitoria. Se confiesa un auténtico loco de los simuladores y, además de felicitarnos por nuestra labor (¡gracias, gracias!), ha aprovechado para enviarnos unas animaciones, con sonido incluido, que realizó con sus propias manitas, usando el AutoDesk Animator y un sencillo, pero efectivo, 8086. Aunque aún le hace falta algo más de soltura con los pixels, desde aquí le animamos a que siga dándole caña a esto de las imágenes en movimiento (vas por buen camino, Iñaki). Para que veáis lo que se puede hacer sin tener un equipo sofisticado, os ofrecemos una muestra de su trabajo: astronautas, aviones, cobayas, nuestro propio logo... Y vosotros, ¿a qué estáis esperando para enviarnos algún trabajillo? Vamos, vamos, estamos impacientes por recibir una muestra de vuestras habilidades con el ordenador.

¿Cómo es posible que después de la experiencia acumulada durante años, algunas productoras de videojuegos sigan aprovechando la popularidad que garantiza una licencia famosa, sin preocuparse de la calidad técnica de los programas?

¿Por qué a estas alturas, y habiendo ya pasado cierto tiempo desde su aparición, son tan pocos los cartuchos comercializados para una consola tan interesante como la nueva Super Nintendo?

¿Cuándo llegaremos a ver en algún videojuego, efectos especiales creados con técnicas de infografía con resultados similares a los que se emplean en el campo de la publicidad o el cine?

¿Qué les ocurre a algunas compañías históricas del mundo del software que han desaparecido como por arte de magia del panorama de la actualidad, sin dejar ningún rastro, dejando tras de sí algunos juegos de los que no hemos vuelto a tener noticias?

HUMOR por Ventura & Nieto



NOTA.- Sabemos que sois unos chicos muy inquietos y que os rondan por la cabeza muchas preguntas sin respuesta. ¿A qué esperáis para escribirnos y contarnos qué pensáis? ¡¡Esperamos impacientes vuestras cartas!! Por si todavía queda por ahí algún despistadillo os recordamos que nuestra dirección es: MICROMANÍA, HOBBY PRESS S.A.
C/ De los Ciruelos. nº4, 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).

FORMIDABLE... lo formidables que somos en Micromanía y lo que nos preocupamos por el medio ambiente (flores y besitos para nosotros mismos). No, hablando en serio, conviene que sepáis que vuestra revista favorita también se une a la línea ecológica que se extiende día a día por todas partes y os informamos que toda, absolutamente toda la revista, se imprime en papel reciclado, con lo que ponemos nuestro granito de arena para evitar el deterioro medioambiental de nuestro planeta. El futuro de la Tierra está en manos de todos nosotros, no lo olvidéis.

LAMENTABLE... que en la práctica totalidad de programas relacionados con los juegos olímpicos, salvo honrosas excepciones, se haga especial hincapié en las pruebas de atletismo, dejando de lado otras modalidades deportivas que nunca o en muy contadas ocasiones, han sido la base de un videojuego.

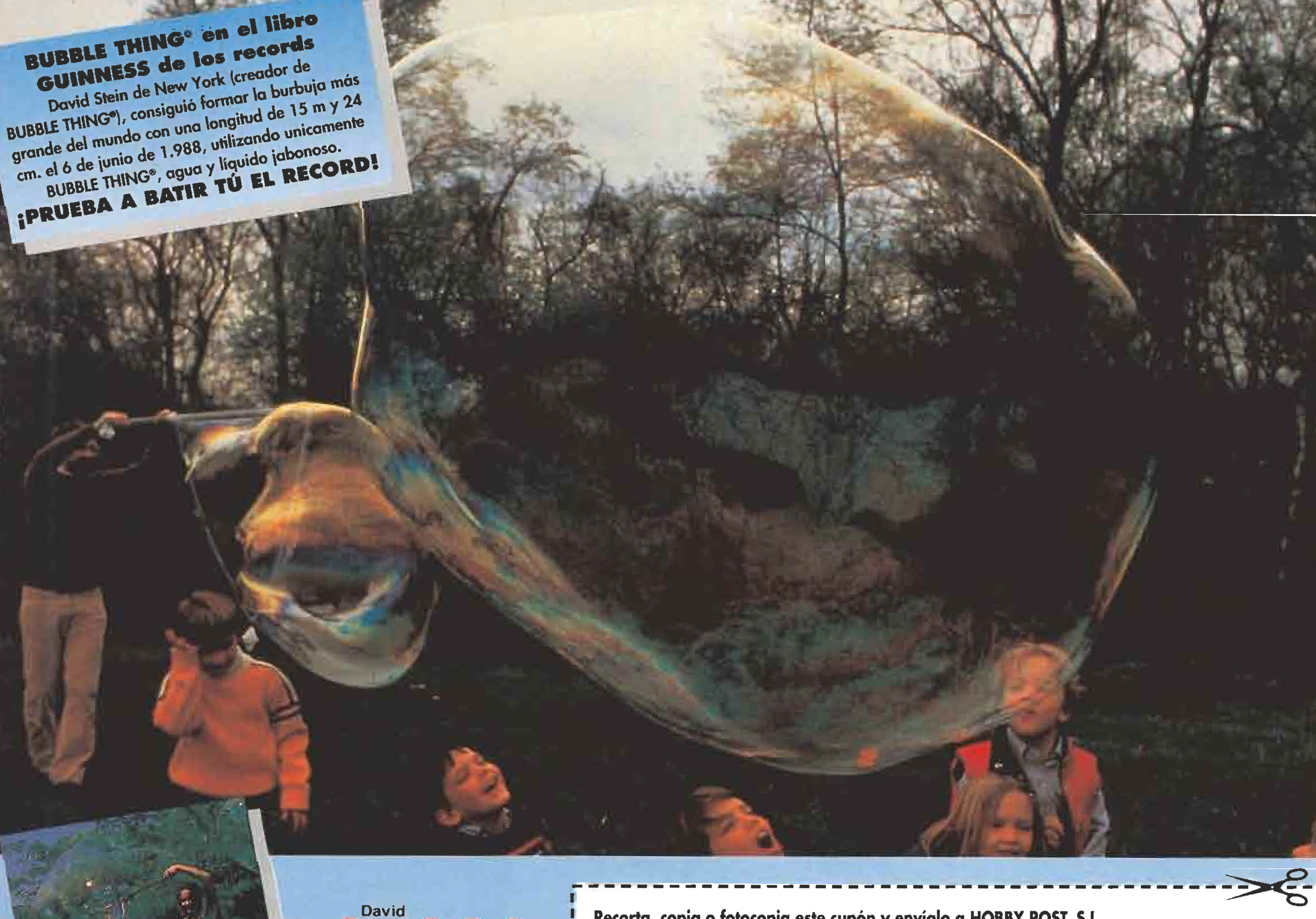
LAS POMPAS MAS GRANDES DEL MUNDO

¡ DIVIERTETE HACIENDO POMPAS DE JABON TAN GRANDES COMO TU !

¡ ES SUPER FACIL !

NUEVO EN ESPAÑA

¡Fenómeno!, se acabó hacer pompitas de jabón que no sirven para nada.
Ahora puedes jugar de verdad con BUBBLE THING®.
BUBBLE THING® hace las pompas de jabón más grandes del mundo. Tan grandes como tú.
Gigantes como puedas imaginar. Más duraderas, más resistentes y todas las que quieras.
Anímate, practica con BUBBLE THING® y sorprende a tus amigos con la novedad del año.



David Stein's **bubble thing®**

HOBBY POST, S.L. es el importador exclusivo en España del BUBBLE THING®

PASATELO POMPA CON BUBBLE THING®

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. Apartado de correos 226. 28100 (Alcobendas) Madrid

❑ Deseo recibir el KIT BASICO BUBBLE THING® (Aparato + 1 botella de jabón) al precio de 2.800 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluído).
❑ Deseo recibir el KIT DOBLE BUBBLE THING® (Aparato + 2 botellas de jabón) al precio de 3.290 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluído).
❑ Deseo recibir el KIT RECAMBIO BUBBLE THING® (2 botellas de jabón) al precio de 1.100 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluído).

NOMBRE.. APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
LOCALIDAD .... PROVINCIA..
CODIGO POSTAL (Es imprescindible indicarlo) .... TELEFONO........................
Forma de pago:
❑ Contra reembolso ❑ Giro postal ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
❑ Tarjeta VISA nº ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Titular de la tarjeta (sólo si es distinto) ....

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14:30 y de 16 a 18:30, o por fax enviando el cupón o fotocopia al (91) 654 72 72.

Fecha y firma:

SIMANT



MI VIDA COMO UNA HORMIGA

Ya iba siendo hora de que algún humano dejase por un momento de pisarnos y se dignara a echar una miradita por aquí abajo. Puedo aseguraros que no vais a perder el tiempo, y que hasta aprenderéis alguna cosa de nosotras, las minúsculas hormigas.



Todos hemos siempre concebido a hormigas y abejas como ejemplos de la más perfecta organización animal, a las que incluso el hombre tiene muchas veces que envidiar. Los mecanismos que regulan el funcionamiento interno de un hormiguero son complejos, aunque el trabajo está tan perfectamente dividido, que a cada individuo le corresponde una tarea definida.

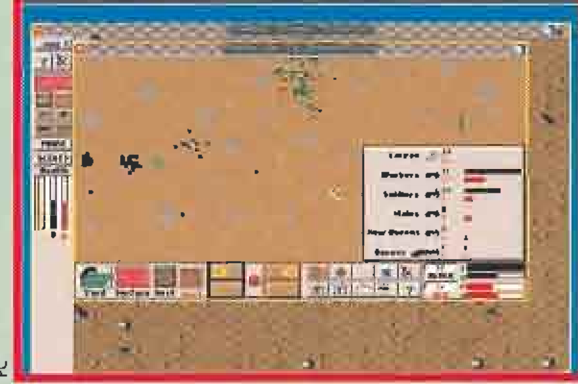
«Sim Ant» continúa la línea de juegos iniciada por Maxis con «Sim City» y «Sim Earth».

Tomar el papel de una de estas hormigas sería, en principio, algo fácil de llevar a cabo. Sin embargo, nuestra tarea en este nuevo simulador de Maxis es más compleja, ya que consistirá en convertirnos en la inteligencia que controla el desarrollo de toda la colonia.

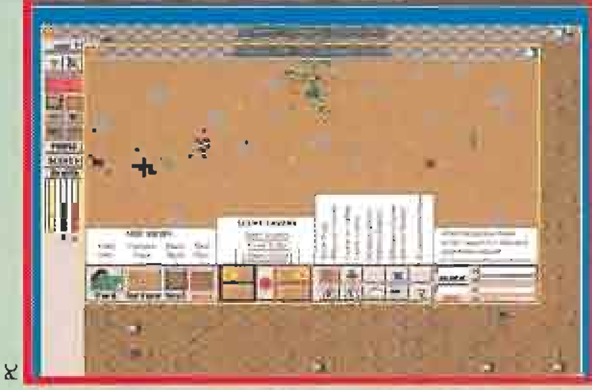
Se nos representará como una hormiga amarilla para distinguirnos del resto con facilidad. Mediante las acciones que haga esta hormiga, conseguiremos actuar sobre el resto del hormiguero.

Situando el cursor sobre la hormiga amarilla durante unos segundos, accedemos a un menú con las acciones que puede ejecutar, como son atraer a otros miembros de su especie, liberarlos, o incluso transferir su cuerpo a otro más adecuado a la tarea que deba desempeñar. Colocando el cursor sobre cualquier hormiga, roja o negra, tendremos información sobre lo que hace, y la casta a que pertenece.

Encontramos además tres tipos diferentes de simulación, lo que supone tres posibilidades de entretenimiento, en función de nuestro nivel: experimental, juego rápido y juego completo.



«Sim Ant» es uno de los juegos más originales y con más calidad que hemos podido ver en mucho tiempo.



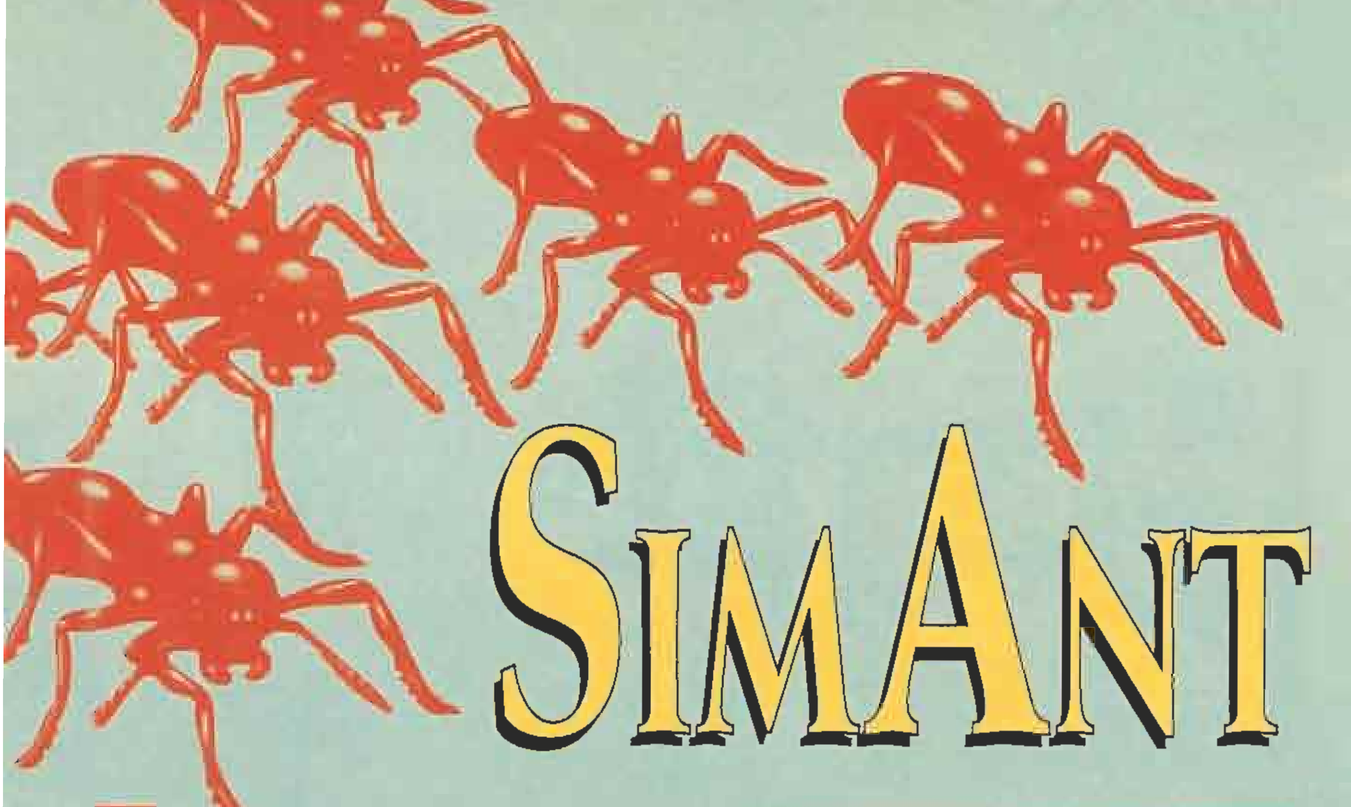
El programa cuenta con varios menús de ayuda que colaboran a que su manejo sea extraordinariamente simple.



Para los que queráis saber más sobre las hormigas en el juego encontraréis una interesante documentación.



Es posible regular, mediante este triángulo, el porcentaje de nacimientos de los tres tipos de hormigas.



SIMANT

▼TRES FORMAS DIFERENTES DE SER UNA GRAN HORMIGA

JUEGO EXPERIMENTAL: El objetivo aquí es simplemente jugar con las hormigas, utilizando todas las herramientas disponibles. No existe ganador o perdedor, y bajo nuestro control está absolutamente todo. Podemos construir muros, colocar piedras que dificulten el paso, situar comida donde se nos antoje, colocar nuevas hormigas, arañas y todo tipo de peligros.

JUEGO RÁPIDO: Nuestra colonia de hormigas negras se enfrenta a otra de hormigas rojas, en una pugna por conseguir el control total de un territorio.

Partimos de las dos reinas situadas en un pequeño hormiguero, colocando el primer huevo. En el hormiguero negro, la primera en nacer es la hormiga amarilla, es decir, nosotros mismos. En el rojo, nace el Terminator rojo, nuestro igual en el bando contrario.

Nuestras tareas serán acumular comida, defender nuestro nido y a nuestra reina, criar obreras y soldados, y luchar contra el enemigo. El juego termina cuando muere una de las dos reinas, y no queda ninguna sustituta para tomar su lugar. No será decisivo el hecho de que nuestra hormiga amarilla sea muerta en algún combate, pues inmediatamente, la siguiente en nacer tomará su papel de control.

JUEGO COMPLETO: La batalla aquí no se limita a vencer a una colonia de hormigas rojas. Tanto nosotros como el enemigo, tenemos la posibilidad de extendernos creando nuevas colonias, en pugna por conseguir el control de toda la casa y el jardín. El fin último, con el que lograremos la victoria, será eliminar todo vestigio de colonias rojas, y conseguir que los habitantes de la casa la abandonen ante nuestro imparable crecimiento.

El juego aquí comienza con la reina, que ha aterrizado en un nuevo territorio. Nuestra primera labor será lograr que cave un pequeño hormiguero, y que comience la puesta. El primer huevo será la hormiga amarilla, en el papel de la cual comienza nuestra batalla.

Al igual que en el juego rápido, tenemos que conseguir comida, criar obreras y soldados, defender el nido y la reina, etc. Pero además, cuando contemos con suficientes reservas de comida para ello, habrá que producir machos reproductores y hembras fértiles, con los que fundar nuevas colonias. El primer territorio en el que comenzamos la simulación, será el punto de partida para el resto de la campaña, por lo que tendremos que planear con cuidado nuestra estrategia. Será importante pensar más en una guerra completa, que en una batalla aislada contra las hormigas rojas.

Aunque existen en el programa 192 territorios diferentes, no será necesario que los juguemos todos, ya que de forma automática, y simultaneando nuestros desplazamientos manuales, el ordenador irá colocando nuevas reinas en territorios diferentes, con lo que el trabajo será más rápido y llevadero.



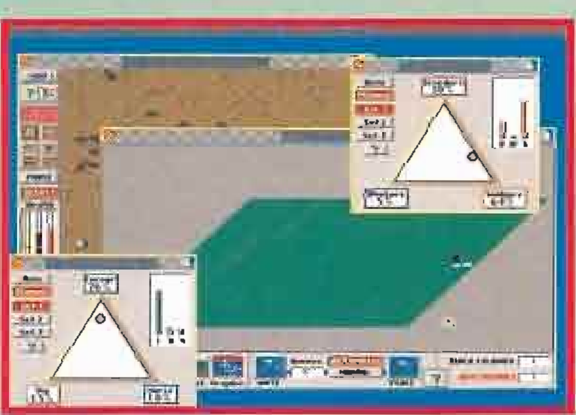
Para vencer en el juego controlaremos una diminuta hormiga de color amarillo que dirigiremos a nuestro antojo.



Cualquier descuido puede significar que acabemos como merendola de un insecto demasiado voraz.



Construir tu propio hormiguero puede ser una tarea ardua y laboriosa. Incluso para un insecto tan trabajador como tú.



En la modalidad de juego completo nuestra misión consistirá en tomar la casa y el jardín donde comienza la aventura.

EL MENÚ

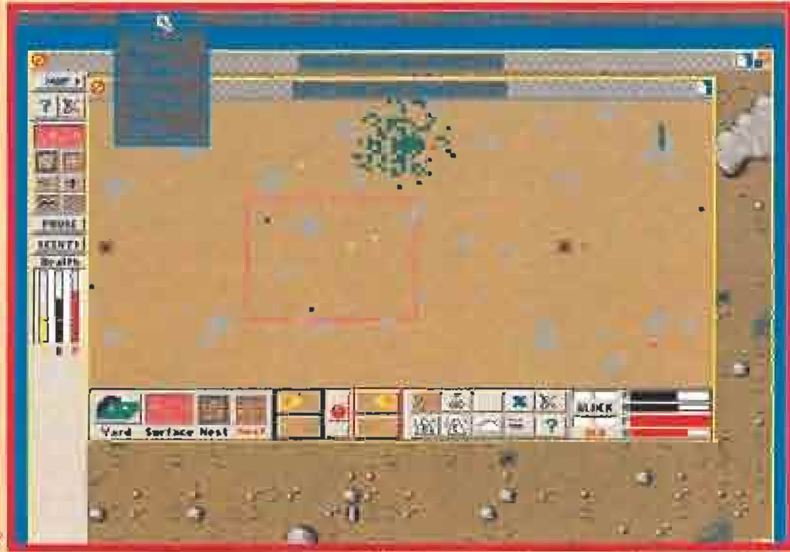
El menú de ventanas es el que integra los diferentes controles del programa, presentados en forma de cómodas ventanas, que facilitan nuestros movimientos por la simulación. Se divide en los siguientes apartados:

EDITOR: Es como su nombre indica, la ventana de trabajo propiamente dicha. En ella tendremos una visualización detallada de la superficie sobre la que nos movemos.

En la parte izquierda de la pantalla, existe una serie de iconos de control que son los siguientes:

– Icono de Interrogación: Pulsarlo activará un sistema de ayuda, por el cual, a cada icono que tengamos en pantalla se la añadirá una etiqueta donde se indica de forma directa y precisa para qué sirve.

– Icono de Menú Experimental: Cuando hayamos optado por el modo de juego experimental, accederemos desde este icono a todas las posibilidades de control sobre el programa. Podremos sin



«Sim Ant» está diseñado de forma similar al tan popular y conocido entorno "windows" de Microsoft. Todas sus opciones se pueden controlar con el ratón.



También es posible tanto cargar como salvar la partida en curso para poder continuar invadiendo los hormigueros ajenos cualquier otro día.



Los distintos menús con los que cuenta el juego nos permitirán un control rápido y eficaz de todos los movimientos y actos de nuestras pequeñas amigas.

ningún problema colocar rocas y muros, usar insecticidas, etc.

– Visión de superficie: Da paso a esta visión desde cualquier otra.

– Hormiguero Negro y Hormiguero Rojo: Cada uno de ellos nos lleva directamente a uno de estos dos lugares.

– Hormiga Amarilla: Cuando nos hayamos desplazado por el mapa hasta algún lugar lejano tratando de localizar comida, pulsándolo retornaremos a la pantalla donde esté nuestra hormiga amarilla.

– Araña: Iremos de inmediato a donde se encuentra.

– Reina Negra y Reina Roja: Nos permite ir con rapidez al sitio donde está cada una de las dos reinas.

– Pausa: Servirá para hacer útiles descansos, y para estudiar a fondo situaciones de emergencia sin peligro alguno.

– Olores: Mediante este icono, podremos activar uno de los mecanismos más importantes con que cuentan las hormigas. Será posible dejar un rastro de olor desde nuestro hormiguero hasta la comida, que será seguido por nuestras compañeras. También cualquier peligro o zona que deba ser vigilada podrá ser marcado con aromas detectables por las hormigas.

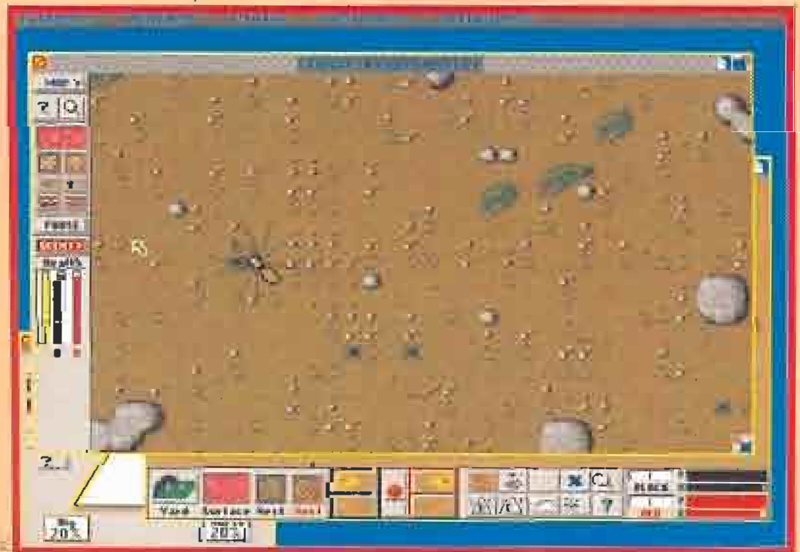
– Indicadores de Salud: Tres barras verticales, nos mostrarán en todo momento cómo anda de salud nuestra hormiga amarilla, el hormiguero negro, o el rojo.



Según vayamos avanzando en la partida, iremos conquistando más y más porciones del jardín de nuestro anfitrión. La casa llegará más tarde.



Para marcar las zonas peligrosas, nuestra hormiga puede emitir ciertos olores (en amarillo en la imagen), para avisar al resto de sus compañeras.



Las arañas son quizás los enemigos que tendremos que vigilar más estrechamente para evitar que invadan nuestro hormiguero y destrayan nuestros progresos.

MAPA: Será el instrumento indispensable para saber en todo momento no solo dónde nos encontramos nosotros, sino dónde está el enemigo o los restos de comida más cercanos.

CONTROL DE COMPORTAMIENTO: Puede ser activado de forma automática o manual. Viene representado por un triángulo, con una función básica del hormiguero en cada uno de sus vértices. Las funciones son buscar alimentos, cavar nuevas galerías en el hormiguero y cuidar todos los huevos, pupas y demás que suponen nuestra garantía de continuidad frente al enemigo. En el centro del triángulo existe un cursor que podemos desplazar hasta una determinada posición. En ella, los porcentajes referidos a cada uno de los vértices, marcarán el comportamiento porcentual de la totalidad de nuestro hormiguero.

CONTROL DE CASTA: Con la misma representación que el control de comportamiento, los vértices del triángulo están aquí ocupados por Criadoras, Obreras y Soldados. Alterar la posición del cursor, incidirá en que los huevos que están incubándose nazcan con unas determinadas proporciones de cada una de las tres clases de hormigas, lo que nos será muy útil para nuestros propositos.

HISTORIA: Nos representa un gráfico comparativo de ambos hormigueros, en valores tales como población, comida, salud, número de muertos en batalla, etc. Será la forma más directa de evaluar y comparar nuestros avances y los del enemigo.

INFORMACIÓN: Mediante esta ventana, accedemos a un tutorial sobre las hormigas auténticas. Podremos enterarnos de detalles importantes sobre su anatomía, círculo de vida, castas, comportamientos especiales, especies, etc. No cabe duda que aunque tratamos con hormigas informáticas, conocer a fondo a sus colegas reales será una ayuda inestimable para salir de situaciones comprometidas, ya que el programa es bastante real.

Dentro de este tutorial existe un interesante apartado sobre Estrategia de «SimAnt», con el que aprenderemos algún truco para obtener la victoria.

En la modalidad de juego rápido nuestra misión es eliminar a todas las hormigas rojas y conseguir que nuestro hormiguero aumente su población.

MENÚ DE VISUALIZACIONES



Avanzando poco a poco lograremos que nuestra primera colonia se multiplique y acabe por llegar a dominar a las hormigas rojas, nuestra eternas enemigas.



Al quitar las paredes y el techo de la casa, se nos descubre un nuevo mundo en donde asentar nuevos hormigueros hasta alcanzar lo más importante: la nevera.

Este menú permite seleccionar diferentes visualizaciones para las ventanas de Edición y Mapa. Son las siguientes.

JARDÍN: Nos detalla perfectamente sobre una superficie cuadriculada, la parcela sobre la que está asentado nuestro hormiguero, situándolo con relación a la casa.

CASA: Hace que podamos quitar el tejado y los muros de la vivienda, logrando con ello ver su superficie interior. Esta superficie también aparece como parcelas en las que será posible asentar nuevos hormigueros.

ESTRATÉGICA: Sobre el jardín o la vivienda, nos marca los asentamientos de hormigas rojas y negras, lo que nos permite planificar los lugares de destino de nuestras próximas reinas.

GRÁFICA: Amplía la visión estratégica, situando sobre cada parcela de terreno en la que se asientan colonias de los dos tipos de hormigas, un diagrama de barras en el que apreciaremos el grado de implantación de cada una de ellas, con relación a la otra.

SUPERFICIE: Nos marca la situación de nuestros hormigueros, y los de las hormigas rojas en una parcela, actuando como si efectuásemos un zoom de alejamiento en la pantalla de edición.

NIDO ROJO Y NIDO NEGRO: En la misma escala que el anterior, pero efectuando un corte transversal al hormiguero.

SIMANT

TÁCTICAS PARA VENCER

- Los controles de Casta y Comportamiento son bien llevados por el ordenador en modo automático. Sin embargo, en este modo no responderán bien a situaciones de emergencia. Toma entonces el modo manual, y una vez superado el problema, vuelve al modo automático.
- Acostúmbrate a que tu hormiga amarilla no se mueva sola por zonas de peligro. Recluta siempre unos grupos de hormigas de tu bando y llévalas contigo. Cuando localices comida, libéralas para que puedan recogerla.
- Será importante que la hormiga amarilla se transfiera siempre que sea posible a un soldado. Ello nos dará ventaja en las luchas.
- El alimento es la base imprescindible de nuestra salud. Si no hay nada que comer cerca de donde estamos, siempre podremos pedir a una de nuestras compañeras que nos regurgite un poco de lo que almacena en uno de sus estómagos.
- La araña es siempre peligrosa. Sin embargo, suele producir huevos comestibles. Si se han terminado, siempre podrás dirigir un potente ataque contra ella hasta eliminarla.
- Un grupo numeroso de hormigas también podrá cazar orugas e incluso hormigas león.



Si eliges la opción más rápida de juego tendrás que cambiar muy a menudo de hormiga. Es mejor que al principio te tomes las cosas con calma.

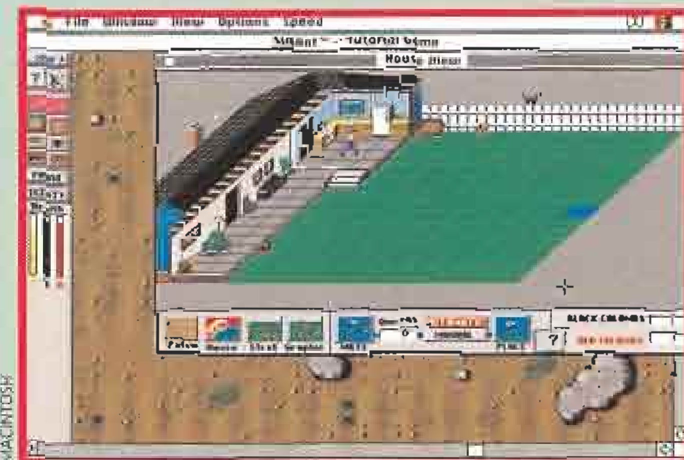
MENÚS DE OPCIONES Y VELOCIDAD

Configuran el resto de las opciones del programa, y nos permitirán modificar a nuestro antojo el paso del tiempo en la simulación o la velocidad de los elementos de la pantalla.

También podremos añadir o suprimir alternativas. Por citar algunas significativas, es posible alterar efectos de sonido y música, o evitar la aparición de mensajes que nos darán pistas o nos advertirán de peligros para nuestro hormiguero.



NUESTRA OPINIÓN



La versión para Macintosh comparte con el resto de los fomatos su gran calidad y la originalidad de la idea.

- **MAXIS**
- Disponible: **PC, AMIGA, MACINTOSH**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**

Como en cualquier programa de simulación a los que Maxis nos está acostumbrando, será necesario leer con atención parte de las instrucciones antes de disfrutar el producto en su justa medida. En esta ocasión el completo manual además de mostrarnos el manejo del programa, incluye perfectas descripciones sobre el comportamiento real de las hormigas y algunas de sus características más significativas. Se ha dado también un paso adelante, al incorporar el icono de ayuda que nos saca por pantalla etiquetas sobre cada tecla de control, lo que reduce el aprendizaje.

Los gráficos son muy detallados y con un buen colorido. Es destacable el nivel de animación, que consigue reproducir con exactitud los movimientos de un hormiguero. En cuanto al capítulo de sonido, se ha ambientado con bastante acierto lo que se supone que deben oir las hormigas en sus actividades de cada día.

La posibilidad de efectuar juegos rápidos, completos o incluso la opción experimental, diversifica la dificultad, dando un buen abanico de posibilidades que hacen el programa más asequible desde el principio, a lo que contribuye también la traducción a nuestro idioma de los textos de pantalla y los menús. Sin duda, «SimAnt» continúa la línea ascendente de Maxis. Si te gustaron los anteriores, éste te encantará. Si no los conoces, puede ser un estupendo punto de partida.

D.G.M.



SUPER TENNIS
Tú eliges: pista y jugador. Puedes jugar tú sólo o con algún amigo. Saca, bolea, espera a que se confíen y remata. Voces digitalizadas, rotación de fondos y la mayor rapidez del tenis consolero, te esperan en SUPER TENNIS. Eres el amo de la pista.

F-ZERO
Podrás convertirte en un auténtico piloto galáctico: agárrate fuerte porque vienen curvas... y muchas cosas más. F-ZERO es el juego en el que le sacarás todo el partido al chip MD-7. Superarás la velocidad del sonido. ¿Te atreves?



SUPER SOCCER
Toda la emoción de la Liga de fútbol en tus manos.
Pases, tiros a puerta, corners, remates espectaculares... Y todo en tres dimensiones.
Los efectos de ampliación y disminución de sprites te harán vivir una emoción nunca vista en los campos de fútbol.

SUPER R-TYPE
Una magnífica batalla estelar. SUPER R-TYPE es el juego con más y mayores sprites. Su scroll horizontal te transportará a una batalla galáctica sin precedentes.





THE LEGEND OF ZELDA
Vuelven los caballeros medievales. Ármate hasta los dientes: espada, escudo, armadura... y adéntrate en las profundidades del bosque sombrío. Supera las pruebas, aprende las palabras mágicas y al final, la gran recompensa: la victoria.

¡PREPÁRATE! SI QUIERES PASAR HORAS Y HORAS SUPERDIVERTIDAS Y SUPEREMOCIONANTES LO TIENES FÁCIL, PORQUE YA EMPIEZAN A LLEGAR LOS MEJORES TÍTULOS SOLO PARA TU SUPER NINTENDO. AQUÍ TE PRESENTAMOS SIETE DE LOS MÁS INCREIBLES Y FANTÁSTICOS.
¿ESTÁS PREPARADO? PUES, ¡ADELANTE!, EMPIEZA LA ACCIÓN...





SUPER GHOULS'N GHOSTS
Un juego lleno de fantasmagóricas situaciones, donde irán apareciendo muertos vivientes, catacumbas llenas de calaveras, espectrales almas en pena... cada pantalla más terrorífica que la anterior. ¿Te morirás de miedo?, seguro que no.





SUPER MARIO KART
Mario, Luigi, Koopa, la princesa Daisy, la seta y Bowser se enfrentan en una divertidísima carrera de karts.
El primero que atraviese la línea de meta tendrá su recompensa.



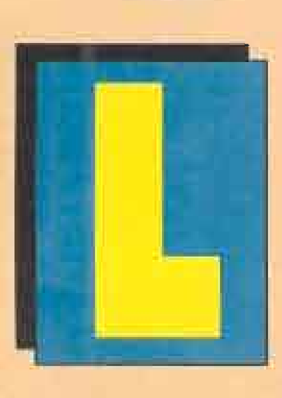
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



La gran pasión de Ronny era recorrer la ciudad deslizándose sobre sus patines. Su extravagante indumentaria era el camuflaje perfecto para ocultar lo que nadie jamás podría sospechar, que era uno de los mejores agentes de la archiconocida Scotland Yard. Aparte de esto, su otra gran ilusión era poseer un chalet en la siempre tranquila Suiza, y pasar unos cuantos días de forma sabática. Afortunadamente y como siempre suele ocurrir en las películas -y en los videojuegos-, a Ronny se le presentaría una oportunidad que no podría rechazar. Por el mero hecho de concluir una simple misión, vería realizado sus sueños gracias a la gentileza de sus superiores de Scotland Yard.



- VIRGIN
- Disponible: ATARI ST, PC AMIGA



Las joyas de la reina iban a ser, por una jugada del destino, además del objetivo de Ronny, la excusa perfecta para que sus sueños por fin se convirtieran en realidad. Estas se encontraban desperdigadas por toda la ciudad a causa de un pequeño despiste de los ladronzuelos que habían entrado horas antes en palacio. Estos, preocupados por tal error, decidieron poner en alerta a todos sus colegas y activar algunos artefactos de su invención, para evitar en lo posible que cualquier agente de Scotland pudiese recuperarlas.

Para desgracia de Ronny la economía del país no se encontraba para muchos gastos, por lo cual, cualquier adquisición de objetos en forma de ayuda debía ser por cuenta propia. Lo único que nuestro intrépido agente iba a obtener sería un bonobus cedido por el consorcio de transportes de Scotland.

LA TRANQUILIDAD DE UN PUEBLO

Tranquilidad relativa la que se iba a encontrar Ronny. Parecía imposible, pero hasta los más lindos pajarillos se habían puesto en su contra. Tras un pequeño aperitivo de deslizamiento sobre las aceras de la villa, aderezadas con una ración de coches, estrellas asesinas, tablones, libros, cabezas y camiones -todos ellos empeñados en hacerle la vida imposible-, Ronny se encontraría con su primer trabajo: recoger el paquete que había localizado en el suelo, y entregarlo a Ms. B. B., en el número 13 de Spencer Street. Bien, ya se había ganado sus primeras 40 monedas que acudiría a gastar inmediatamente en la tienda de objetos. Energía, saltos y..., se acabó el dinero. Por lo tanto era hora de comenzar otro trabajo. Esta vez consistiría en llevar la caja de fruta que le entregaría la mujer rubia, a la frutería del número 64 de Spencer Street. Con cuarenta monedas más en el bolsillo se dirigiría a lo que sería nuestra segunda parada en esta aventura.

UN MUNDO DE COLOR... GRIS

La cloaca de la ciudad a priori no era el sitio más indicado para buscar las joyas de la reina, pero un comunicado de la comisaría de Scotland Yard le advertía que los ladrones podían haberla utilizado como medio de fuga.

En este nivel sus enemigos iban a ser de todos los colores, formas y tamaños, yendo desde pequeños cubos de ácido con pequeños escapes hasta gotas gigantes con vida propia, producto de la perversa mente del científico de la banda.

Un paquete que le entregó un guardia nada más comenzar la fase sería el primer trabajo que le encomendaran. Por éste recibió 30 monedas y debía entregárselo a su colega de oficio que se encontraba un par de scrolles más a la derecha.

Como segundo trabajo se encontró con que una imponente rubia le hizo entrega de una carta que debía llevar al guardia que anteriormente se había encontrado durante su recorrido (ni falta que hace deciros que debemos deshacer nuestros pasos para hacerle entrega de esta carta).

Tras esto, unas cuantas cabezas con chistera, botellas, tuberías rotas, gorilas (?) lanzando barriles y por fin una escalera que le llevó a la parada del autobus, y de allí a...



Ronny es un agente de seguridad de Scotland Yard camuflado tras una curiosa y divertida vestimenta.



En un arcade como éste lo más importante es la rapidez de reflejos y no perder ni un segundo por el camino.

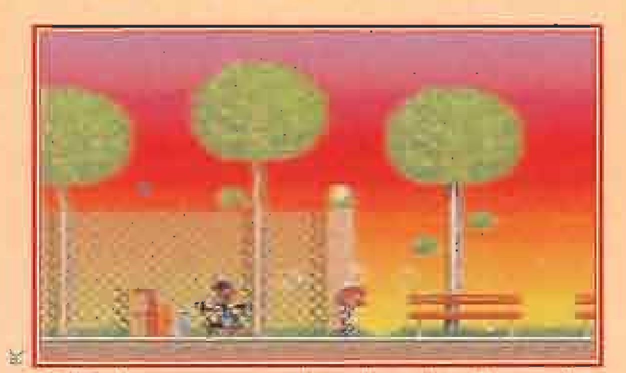


Los personajes que encontraremos por el camino nos entregarán objetos que podremos intercambiar por dinero.

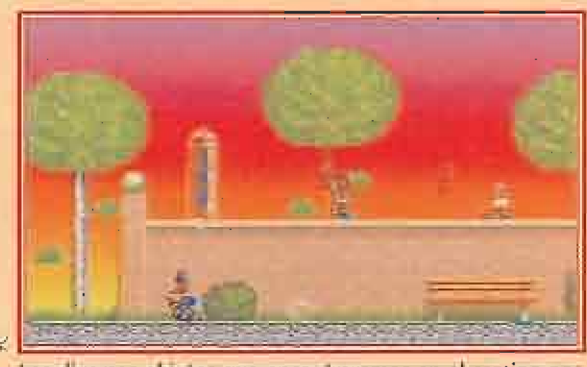


Todo el juego, desde el principio al fin, está realizado con un envidiable sentido del humor.

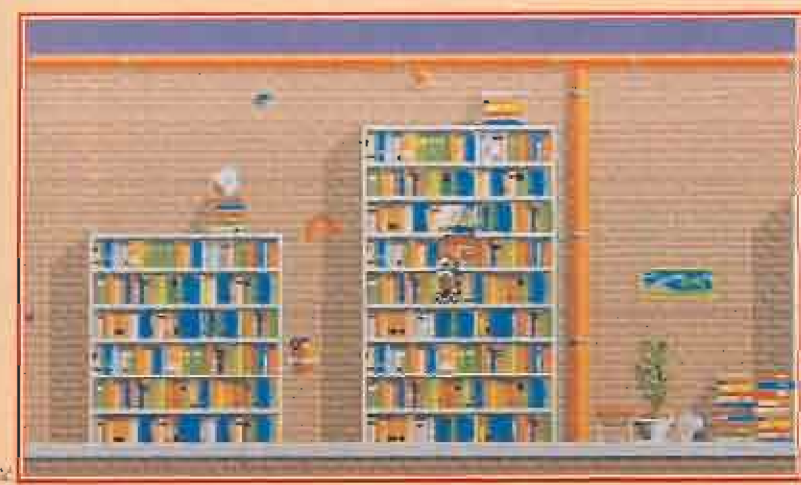
DIOS SALVE LAS JOYAS DE LA REINA



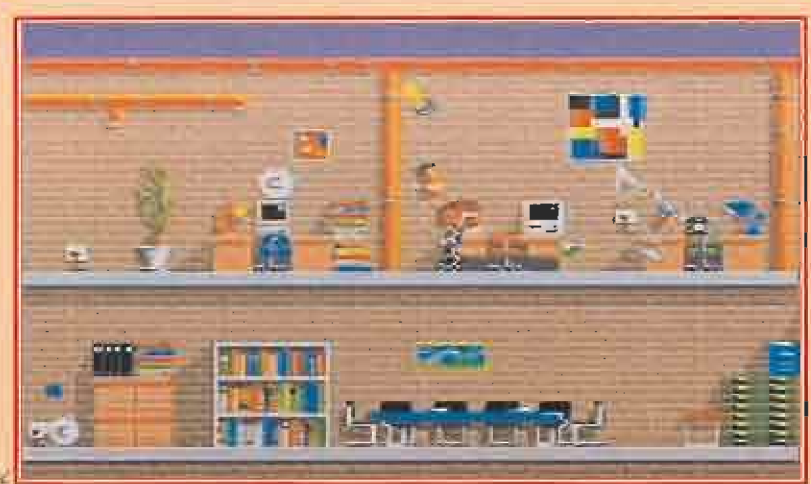
«Rolling Ronny» es un arcade en el que el scroll es sencillamente impresionante, sobre todo en versión PC.



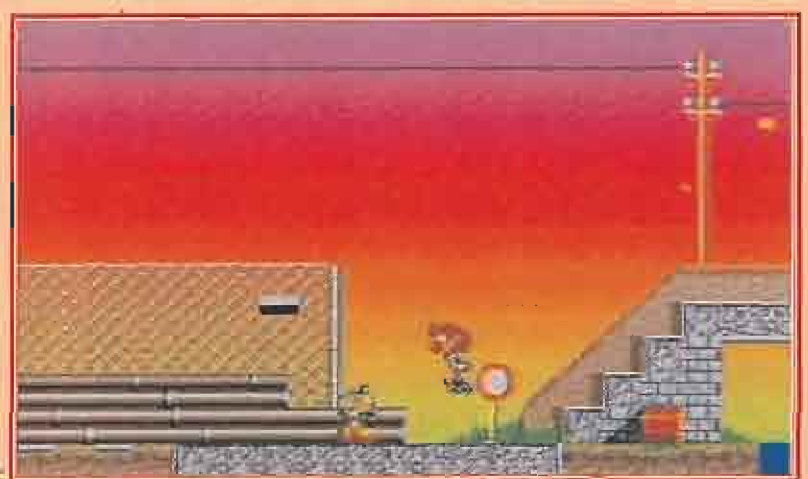
Los diversos objetos que encontraremos en el camino nos proporcionarán ventajas momentáneas.



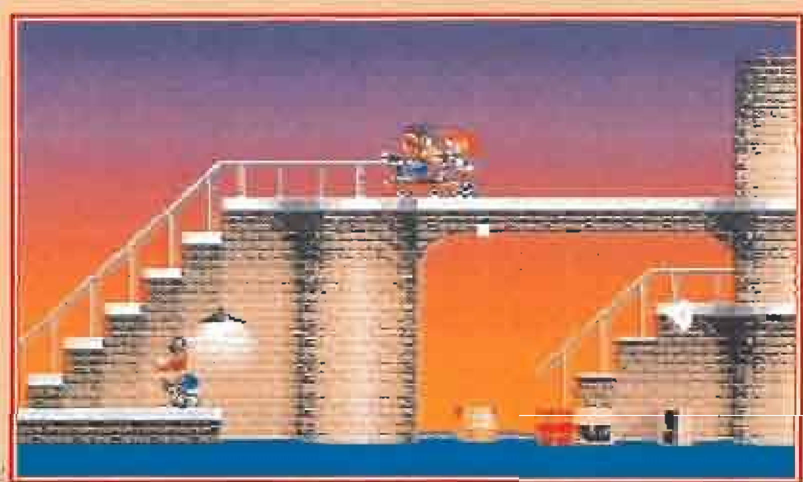
Visitar una biblioteca puede llegar a ser muy educativo si cientos de enemigos no te persiguen intentando que pierdas una de tus preciadas vidas.



Incluso las aparentemente inofensivas lámparas son criaturas peligrosas para nuestro amigo. Sólo le salvarán sus saltos y su increíble destreza sobre los patines.



No todos los enemigos nos destruirán al primer toque, pero si nos harán perder gran parte de la energía. Para recuperarla tendremos que visitar la tienda.



Los nueve emocionantes niveles de «Rolling Ronny» están interconectados por uno de los más modernos medios de transporte: el autobús.



Aunque el juego no puede considerarse como estrictamente de plataformas posee muchos de los típicos ingredientes del género.



Para pasar de una fase a otra tendremos que hacer básicamente dos cosas: recoger dinero y saltar sobre una serie de cubos multicolores.

CENTRAL PARK

No, no os creáis que nuestro amigo se ha trasladado a Nueva York, es simplemente que en esta ocasión los comunicados de la comisaría indican que el Parque Central formó parte del trayecto de huida de los ladrones. Obviamente, y aunque lo parezca, éste no iba a ser un camino de rosas, es más, quizás sea el nivel en que tenéis que poner más de vosotros, ya que sin duda váis a sudar algo más que tinta china hasta conseguir superarla. La lista de enemigos a partir de este nivel comienza a hacerse interminable, así pues, pasamos a describiros las dos chapuzillas que Ronny debía cumplir. Estas consistían en recoger el sobre que le entregaron y dárselo a la chica que estaba esperando en la fuente. El segundo, lo mismo pero con un paquete que debía entregar al hombre que anteriormente se había encontrado en la fuente.

CONSEJOS Y TRUCOS

Siempre que puedas, deslízate por la parte superior de la pantalla. De este modo, el agobio de los diferentes enemigos será mucho menor y podrás jugar con mayor tranquilidad.

Los trabajos no son obligatorios, pero las ayudas monetarias que proporcionan serán de mucha utilidad en la tienda. Así que, ya sabes, no los dejes pasar de largo en ningún momento.

Emplea parte de tu dinero en comprar imanes, ya que te que te ayudarán a la hora de recoger objetos que no se encuentren al alcance de tu mano. Estos metales "engancharán" lo que quieras.

No vayas lanzado hacia el final de cada fase. Los enemigos te dejan tiempo suficiente para estudiar el movimiento que vas a realizar, con lo que disfrutarás mucho más del juego

No te desesperes cada vez que salga el mensaje de "game over"...

UNA DE OFICINAS

La desorbitada mente del científico de la banda había creado lo que hoy en día se conoce como edificio inteligente. La diferencia entre éste y los demás consistía en que el científico no se había preocupado de averiguar el modo de evitar la entrada de intrusos en este edificio, sino de eliminarlos una vez que estuvieran dentro. Para ello había diseñado todo tipo de material de oficina asesino, desde archivadores hasta lámparas de pie pasando por aviones de papel, etc.

Sin duda uno de los enemigos más peligrosos era la mismísima lámpara de pie. Para acabar con la misma debía golpearla un determinado número de veces con su disparo, esquivando las bombillas que ésta lanzaba. Una buena forma de eliminarla es disparar hasta que nos lance sus bombillas, entonces corremos hacia la izquierda cuando desaparezcan éstas por la derecha, volvemos hacia donde se encuentra la lámpara, y repetimos el ciclo hasta acabar con ella.

La gran pasión de Ronny es recorrer la ciudad sobre unos patines.

Su extraña indumentaria es un camuflaje para ocultar su identidad de agente de Scotland Yard.

Obviamente aquí también Ronny tenía que realizar un par de recados. Estos consistían en llevar una carta y entregarla en mano a la chica de la siguiente oficina que encontrase, y darle un paquete, que recogería mediado el nivel, al caballero que está al comienzo del mismo.

OTRA DE LO MISMO

Como la cabecera de este apartado indica, ésta es una fase similar a la primera, por ello no vamos a extendernos más en este nivel, tan solo indicar que el único trabajo que debía realizar aquí nuestro amigo Ronny era entregar, en la casa número 64, el paquete que encontró durante su recorrido. Lógicamente, como esa dirección ya la había superado anteriormente, tenía que retroceder en el nivel.

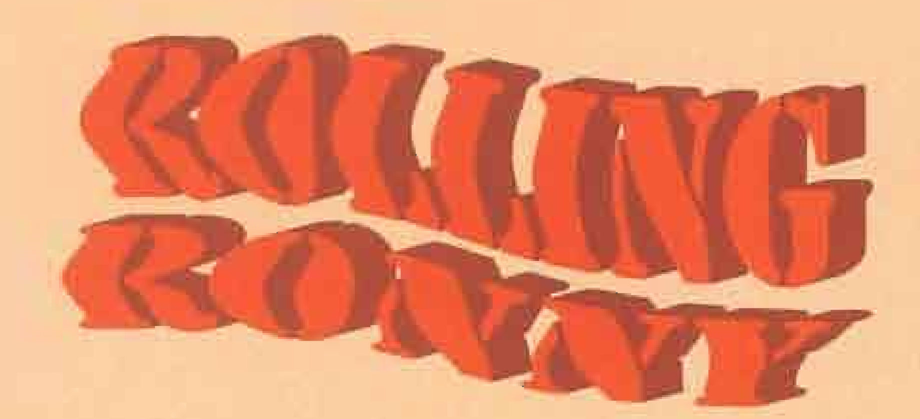
A LA BÚSQUEDA DEL PERSONAJE PERDIDO

Al igual que ocurría con el anterior nivel, éste es casi una repetición del segundo, por ello pasamos a describiros únicamente los tres trabajillos que Ronny debía realizar.

Nada más comenzar el nivel, se encontraría con un paquete en el que, por desgracia, el nombre había sido borrado. Su misión era encontrar a su dueño/a, quien, sin duda, le recompensaría por ello.

Quince monedas sería la recompensa que le ofrecería un gentil caballero si Ronny le entregaba a la señorita que él le indicara el botecito de perfume que anteriormente ésta le había comentado haber perdido.

Como tercer y último trabajillo nuestro agente se encontró con →





¿Un crucero de placer? ¡Nada de eso! Un peligroso viaje sobre las aguas en pleno nivel siete.



Starbyte ha realizado un estupendo trabajo con las cuatro versiones disponibles de «Rolling Ronny».

que debía entregar otra botella de perfume a la chica que antes había visto en su camino.

VACACIONES EN EL MAR

Ronny, a estas alturas de misión, se dio cuenta de que tenía claro cuál había sido el trayecto que habían utilizado los ladrones. Según sus cálculos, el siguiente punto de la ciudad que habían visitado era el puerto. Y no se equivocaba.

Una vez allí, comenzó a divisar el rastro de joyas que habían dejado los delincuentes en su apresurada huida. La misma variedad de enemigos que en las fases anteriores –aunque no la misma cantidad–, y un par de trabajillos nuevos era lo que el destino le deparaba.

En el primero, Ronny debía recoger un paquete, y entregárselo a la primera chica que encontrara, lo cual le recompensaría con quince monedas. En el segundo la mujer del guardia que se encontraba patrullando enfrente del transatlántico bonificaría a Ronny con 30 monedas si le entregaba a éste el paquete con el bocadillo de la mañana.

CON ESTO Y UN BIZCOCHO... HASTA EL NIVEL OCHO

Poco a poco, la cosa se le iba complicando a nuestro amigo Ronny. En su recorrido por este pequeño parque se iba a encontrar con absolutamente todos los enemigos que momentos antes le habían asaltado, con la salvedad de que en esta ocasión estos iban a ser muchísimo más numerosos.

Pero como todo no podía ser tan malo, en este nivel Ronny solamente debía cumplir una misión. Esta era entregar una carta confidencial, que le daría el típico caballero británico, a una chica que anteriormente había visto. Por ello, sería premiado con 30 monedas que, sin duda, le vendrían muy bien para hacer algunas compras en la tienda.

DIRECTO HACIA LA META

Por fin Ronny se encontraba en lo que posiblemente sería el final de su aventura. Obviamente, aquí el científico de la banda echaría el resto para conseguir que nuestro amigo fracasara en su intento. Por ello concluir este nivel le iba a costar más de la cuenta.

Ronny emplea el dinero que gana en renovar su energía en las tiendas.



Ya nos queda poco para llegar al final, y como buen arcade que se precie, las dificultades se multiplican.



Al usar el salto conseguiremos llegar a lugares de otro modo completamente inaccesibles para nuestro amigo.

LOS OBJETOS

SUPERSALTO
Representado como una flecha en forma de curva, nos permite –como su propio nombre indica– saltar con más fuerza para recoger objetos que de otra forma serían inalcanzables. Cada vez que lo utilicemos, dispondremos de tres saltos.



BOMBA
Su utilidad es simple, destruir todos los enemigos que se encuentren en la pantalla en ese momento.

QUESO
Como no debe ser un queso con un excesivo buen olor, su utilidad es dejar a todo enemigo que se encuentre en la pantalla completamente quieto, del tufillo claro.

IMÁN
Servirá para recoger cualquier objeto que esté en ese momento en pantalla (joyas, monedas, etc.)

BOCINA
Aunque no tiene ninguna relación con su utilidad, ésta será proporcionarnos invencibilidad temporal contra los enemigos que posean movimiento, que no con los accidentes del terreno.

Estos objetos también los podremos conseguir en la tienda, gracias al dinero que ganemos realizando unos pequeños trabajos que nos propondrán durante el juego, como entregar paquetes, cajas, sobres, etc. en el lugar exacto y a la persona correcta. Por supuesto, seremos completamente libres para aceptar o rechazar estos trabajos, e incluso regatear el precio por el que vamos a realizarlos.



El edificio en el que se encuentra la oficina del comisario está repleto de peligrosas trampas ocultas.



Ronny tiene un corto espacio de tiempo para terminar cada una de las nueve fases del juego.

Utilizando un trozo de queso como arma, atufaremos a todos los enemigos que aparezcan.

Tras este nivel se encontraba la puerta de la oficina del Inspector Cuff. Que todo fuesen felicitaciones dependía de Ronny. Que todo fuese un trabajo también. Pero antes, y hablando de trabajos, había otros tres que nuestro héroe debía cumplir.

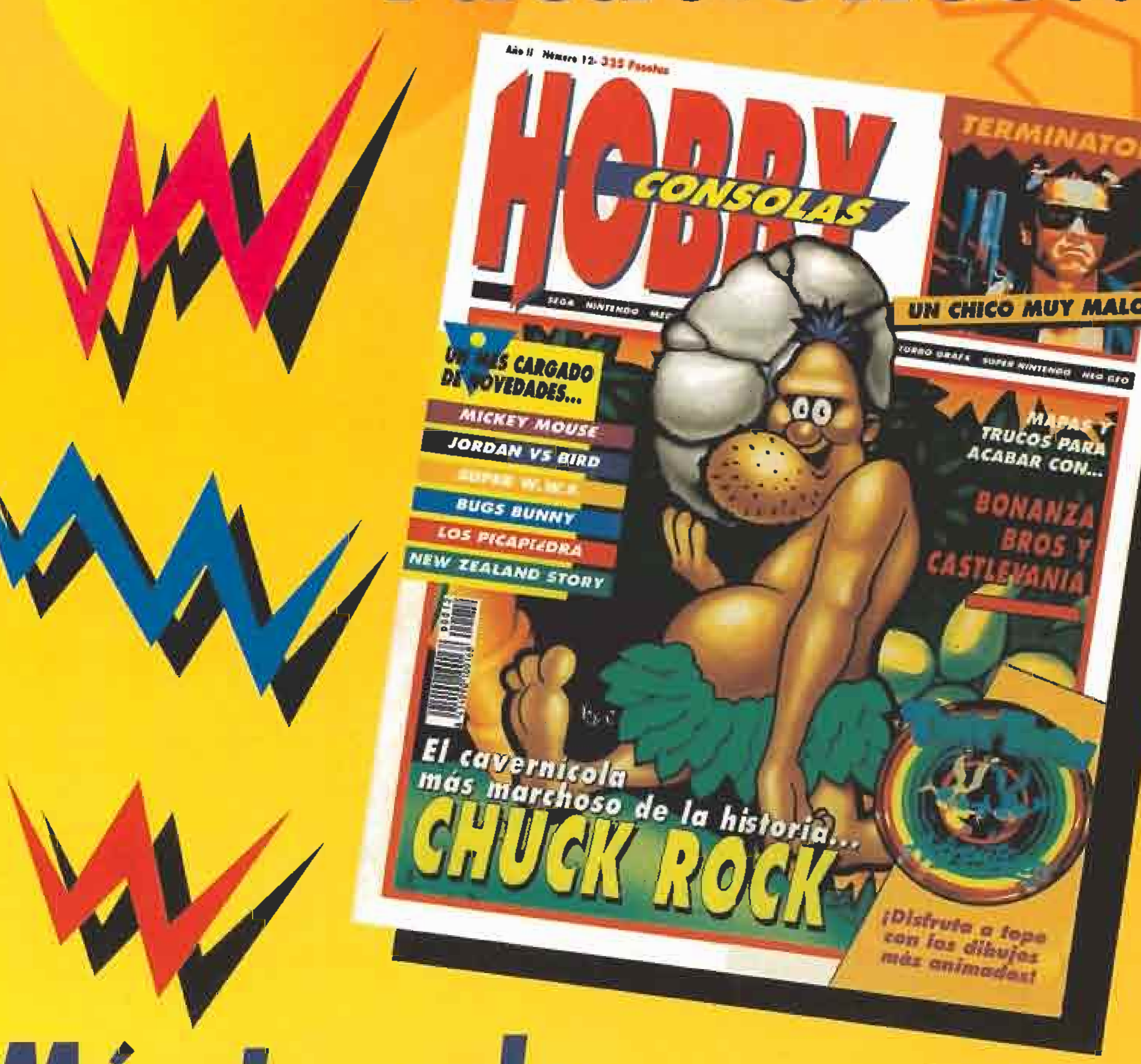
El primero era entregar a la chica que trabaja en la librería el paquete que nos daría el caballero, por el que percibiría otras 35 monedas. El segundo consistía en entregar un paquete que previamente localizaría, a la primera chica que encontrase la cual le recompensaría con otras 35 monedas. Y como último trabajo de esta apasionante aventura, hacer entrega de un tintero a uno de los empleados que trabajan en la oficina.

EL GRAN FINAL

Si todo os ha salido bien, recibiréis las felicitaciones –y los billetes del viaje a Suiza, incluidos los papeles del chalet– del inspector jefe de Scotland Yard y de toda la casa real británica... De lo contrario, lo único que recibiréis será el mensaje de "game over" una y otra vez.

J.C.S.

¿Descansaste en las vacaciones...?



Más te vale...
¡Porque vamos a darte mucho trabajo!

NO TE "CONSOLES" CON MENOS

LEANDER

Todo el pueblo de Honshu salió ilusionado a la calle para celebrar el decimoctavo cumpleaños de la princesa Lucanna. Desde el despuntar del alba, la joven recibió todo tipo de maravillosos regalos. Los dragones bailaron para ella, los magos realizaron hermosos encantamientos y la música resonó durante todo el día por el palacio.



ESPADAS DE FUEGO

En un lejano lugar, Thanatos rompió el silencio con un escalofriante alarido de libertad. Mientras escapaba de la prisión donde había dormido durante milenios, respiró el aire fresco del nuevo día para lanzar al instante un aliento de fuego que envió truenos sobre las colinas y transformó el azul del cielo en un gris sin vida.

Thanatos lanzó una última mirada a su antigua prisión para recordar al instante a aquellos que le habían recluido allí. Había llegado la hora de la venganza. El momento de hacer sentir a sus verdugos la angustia y el tormento que le habían dominado durante sus largos años de cautiverio.

Atardecía, y la hermosa princesa Lucanna paseaba por el jardín del palacio en compañía de un perro, regalo de una de sus primas. La música y los regalos habían cesado para dar paso a los silenciosos colores del crepúsculo, y la princesa encontraba en esa quietud refugio donde meditar tras las emociones de la intensa jornada.

Súbitamente los vivos colores de la puesta de sol comenzaron a volverse plomizos y apagados. Un extraño viento, imperceptible al principio, comenzó a desatarse sobre el jardín arrancando las flores de sus lechos. El perro escapó de los brazos de la princesa y ella misma comenzó a temblar sintiendo que un peligro desconocido se acercaba.

Capitaneados por Leander, un joven con el que la princesa sostenía un apasionado romance, los soldados del emperador irrumpieron en el jardín para proteger a Lucanna, pero el extraño viento desató sus aullidos sobre ellos arrojándoles al suelo.

Thanatos se manifestó súbitamente entre el fragor de la tormenta y, tras atrapar a la princesa, se elevó de nuevo por los aires dejando detrás su huella de desolación.

Esa misma noche el emperador Etoroshi llamó a Leander a su presencia. En el salón del trono, el emperador explicó al capitán de la guardia que Janoon, la hechicera real, le había hablado acerca de las oscuras intenciones de Thanatos: extraer la vida de la princesa para aumentar su propio poder y conseguir la fuerza suficiente para destruir todo el reino. Solamente la valentía de un hombre enamorado y la ayuda de las tres sirenas de Janoon, que le darían ciertas informaciones a lo largo de los tres mundos que separaban la ciudad del castillo de Thanatos, podría derrotar al diabólico ser que había llevado la desgracia a la tranquila tierra de Honshu.



ANTES DE EMPEZAR

«Leander» es un clásico arcade de plataformas que se desarrolla a lo largo de tres mundos diferentes, cada uno de los cuales está a su vez dividido en siete zonas lo que arroja un total de 21 niveles a recorrer.

Básicamente el objetivo de cada nivel es recoger un objeto determinado (momento en el que aparecerá un símbolo parpadeante en la pantalla) y cruzar con él la puerta que conduce al siguiente nivel. Al finalizar el séptimo nivel de los dos primeros mundos obtendremos unas claves con las que, en partidas posteriores, podremos comenzar a jugar evitando los mundos ya visitados.

Leander comienza su aventura con un número variable de vidas que puede ser seleccionado, del mismo modo que la resistencia de los enemigos y la fortaleza de su armadura, mediante un menú antes de empezar a jugar.

Los ataques enemigos debilitan la armadura de Leander y la hacen cambiar de color para recordar que unos pocos golpes más pueden suponer la muerte del joven, mientras que los suelos cubiertos de pinchos y otros peligros similares pueden acabar instantáneamente con una de las vidas de nuestro héroe.

La armadura inicial de Leander puede ser seleccionada desde el menú inicial, pero es posible comprar armaduras más potentes en las tiendas e incrementar su fortaleza recogiendo ciertos iconos. La armadura púrpura es la más débil pues solamente resiste un ataque enemigo mientras que la de color negro aguanta hasta seis impactos consecutivos.

Un proceso similar se sigue con el armamento. Leander inicia su aventura con una pequeña espada, pero en las diferentes tiendas repartidas por el juego puede comprar armas más potentes –espadas largas con una y dos dagas, espada de tempestad, espada de fuerza, espada del león– si dispone de las monedas necesarias. Cada arma tiene una eficacia distinta y de ese modo las más potentes pueden eliminar a los enemigos más poderosos con un menor número de impactos.

Las armas más potentes pueden graduarse dejando pulsado el botón de disparo hasta que la barra situada en la parte inferior de la pantalla alcance el tamaño deseado. Pulsando simultáneamente fuego y abajo hasta que dicha barra alcance el punto máximo y liberando el botón de disparo a continuación activamos un arma suicida que infringe 20 puntos de ataque a todos los enemigos presentes en la pantalla a cambio de una vida. Por desgracia no será posible hacer uso de esta facultad si solamente nos queda una vida.



La princesa se encuentra encerrada en una burbuja de la que deberemos liberarla, tras eliminar a Thanatos.



Los gráficos lujosos y enormes, y la perfección de movimientos son de lo mejorcito de la escuela Psygnosis.



El príncipe serpiente nos bloquea el paso y no parece estar muy dispuesto a dejar que salgamos con vida.



Este será nuestro objetivo al final de cada nivel. Un teletransportador que nos llevará a la siguiente fase.

Algunos cofres, del mismo modo que algunos enemigos al ser destruidos, pueden liberar diversos objetos como monedas, vidas extra e iconos que incrementan la resistencia de la armadura.

Si un icono queda flotando en pantalla durante cierto tiempo sin ser recogido se transformará en una calavera que no debemos tocar pues en tal caso invocaría la presencia de Thanatos.

Si, a pesar de todo, Leander tiene la mala suerte de recoger uno de estos iconos, la presencia de Thanatos se materializará sobre una súbita tormenta y nuestro héroe podrá defenderse de ella utilizando sus bombas rúnicas sabiendo que solamente conseguirá destruirla tras un mínimo de cuatro impactos. Las bombas rúnicas pueden comprarse en las tiendas del mismo modo que las armas y las armaduras.



En un lugar muy distante, Thanatos rompió el silencio con un ilimitado alarido de libertad. Mientras escapaba de la prisión, respiró el aire fresco del nuevo día.

Dirigidos por Leander, un joven enamorado de la princesa, un grupo de soldados irrumpieron en el jardín para proteger a Lucanna.

En el salón del trono, el emperador explicó al capitán de la guardia que Janoon, la hechicera real, le había hablado acerca de las oscuras intenciones de Thanatos: extraer la vida de la princesa.

En el primer nivel debemos evitar el ataque de los guardianes, las lanzas que surgen súbitamente del suelo y los barriles que rebotan verticalmente. En algunos precipicios el suelo está cubierto de pinchos y el contacto con el mismo podría suponer la pérdida inmediata de una de las vidas de Leander. Debemos dirigirnos a la cueva situada en lo alto de una montaña hacia la izquierda y abrir el cofre que está en su interior para coger la llave de teletransporte y regresar con ella al extremo superior derecho del mapeado, donde se encuentra el acceso al próximo nivel.

Un carro tirado por un caballo recorre de izquierda a derecha el segundo nivel de este primer mundo, y podemos subirnos al carro para alcanzar alturas de otro modo inaccesibles. Hay tres cimas elevadas en este nivel protegidas por arqueros elfos. Numerándolas desde la izquierda, la primera conduce a una tienda donde podemos comprar nuevas armaduras, armas y bombas. La tercera debe ser visitada en primer lugar ya que nos permite alcanzar un cofre que contiene una corona en su interior, objeto con el que podemos usar de nuevo el carro para subir por la cima central, entrar en una cueva y recorrer todo su contorno hasta llegar a la salida.

En el tercer nivel sigue habiendo arqueros "goblin" pero también toman un papel principal los perros y un dragón sumamente difícil de destruir. Debemos dirigirnos hasta el extremo derecho del mapa pues es allí donde está la entrada a la cueva en la que, protegido por unos gigantescos insectos, se encuentra un cofre con un huevo de araña en su interior. Con dicho objeto ya podemos dirigirnos a la salida, en el extremo inferior izquierdo.

En el cuarto nivel los elfos no solamente disparan flechas sino que nos arrojan objetos mientras vuelan en dirigible. Evitando gigantescas flores malignas y guardianes armados debemos llegar a la cueva caminando hacia el este y hacia arriba, coger el arco de plata situado en el extremo derecho de la misma, salir de nuevo al exterior y caminar hacia la derecha hasta alcanzar la salida.

El quinto nivel está ambientado en una aldea y Leander inicia su camino cerca del tejado de una de las casas. Evitando perros, águilas, guardianes y piratas que arrojan barriles, nuestro héroe debe saltar por las plataformas hacia la derecha, cruzar el pantano usando tres barcas y alcanzar la entrada de la cueva. El objeto a conseguir en esta ocasión es un anillo que se encuentra en poder de un guardián situado sobre una pequeña plataforma. Ahora debemos salir de la cueva, retroceder todo el camino antes realizado y continuar hacia la izquierda, ascendiendo posteriormente utilizando tanto barriles como rocas y plataformas móviles.



¡Mucho ojo! Lo que en principio parece ser una decorativa planta, nos obsequiará con unos nada agradables frutos, que nos pueden hacer perder nuestra energía.



¡La primera en la frente! Nada más entrar en la cueva, nos saldrá al paso una especie de escorpión gigante del que nos libraremos con unos pocos espadazos.



En el interior de la última cueva nos espera un curioso laberinto de piedra plagado de trampas de todas las clases.



Nos encontramos ante el objeto mágico a recoger en el segundo nivel de este mundo, la corona que nos permitirá el acceso al teletransportador.



¿Para qué puede usar un guerrero como Leander un carro como éste? Quién sabe, quizá nos permita llegar más alto de lo que pensamos.

Leander sigue recorriendo la aldea en el sexto nivel, y ahora su camino transcurre constantemente hacia la derecha, pero ante la imposibilidad de alcanzar con sus saltos los tejados de las casas vecinas debe usar hábilmente como plataformas los sacos de grano que descienden de las alturas a intervalos regulares. Evitando águilas y guardianes debemos alcanzar el extremo izquierdo donde se encuentra la salida del nivel, pero dado que aún no hemos conseguido el objeto de rigor debemos seguir caminando, esta vez constantemente hacia abajo pues es en el fondo donde se encuentra la entrada a la cueva. Una vez dentro ascendemos por una larga serie de plataformas y matamos a un peligroso dragón para conseguir uno de sus dientes, objeto con el cual debemos realizar todo el camino en sentido inverso.

En el último nivel de este mundo la entrada a la cueva está inmediatamente al lado del punto de inicio, si bien dos pasillos inferiores nos conducen a una tienda y a una larga serie de cofres. La resolución de este nivel es bastante sencilla, pues una vez dentro de la cueva basta con descender hasta el fondo de la misma y dirigirnos hacia la derecha hasta encontrarnos con la reina araña, sabiendo que para destruirla deberemos atacar sucesivamente las tres partes sensibles de su cuerpo (cabeza, cola y estómago). Eliminada la gigantesca bestia recogemos la esfera de poder y nos dirigimos hacia la izquierda hasta encontrar la salida.



(CLAVE ZXSP)

Solamente la valentía de un hombre enamorado y la ayuda de las tres sirenas de Janoon, que le darían ciertas informaciones, podrían derrotar a un ser tan diabólico.

Leander inicia su aventura con una pequeña espada, pero en las diversas tiendas repartidas por el juego puede comprar armas especiales.

La potencia de las armas puede graduarse dejando pulsado el botón de disparo hasta que la barra situada en la parte inferior de la pantalla alcance el tamaño deseado.

El paisaje de este nuevo mundo es mucho más tétrico y desolador, pues no en vano hemos abandonado el reino de Honshu para acercarnos a los dominios de Thanatos. Arboles muertos en cuyas ramas anidan las serpientes, libélulas gigantes, plantas móviles y feroces guardianes custodian este mundo de pesadilla. El camino es básicamente hacia la derecha, si bien en algunos tramos hay que bajar y subir. Tras destruir un feroz dragón alcanzamos la puerta que conduce a un templo, lugar en el que hay que caer hasta lo más profundo y utilizar una roca para alcanzar el amuleto con el que, una vez en el exterior de nuevo, podremos atravesar la salida situada hacia el suroeste.

La entrada al templo del segundo nivel se encuentra hacia la izquierda, saltando por puentes de madera sujetos por cuerdas y recorriendo un estrecho laberinto formado por túneles y plataformas. En el interior del templo es preciso tener cuidado con las inundaciones de agua y evitar permanecer sobre el suelo cuando el líquido alcanza la máxima altura, recoger un pergamino, salir al exterior y retroceder todo el camino hasta el extremo derecho del mapeado.

La salida del tercer nivel está a pocos pasos a la derecha del punto de partida, pero para poder utilizarla tenemos que tomar el camino opuesto evitando unos horribles monstruos reptantes, guardianes y lanzas que surgen del suelo. Utilizando sabiamente troncos como plataformas y ascensores alcanzamos la zona más elevada donde observamos tres grandes ídolos, lugar donde tras golpear repetidamente el ídolo central con nuestra arma conseguiremos revelar la entrada al templo. Allí es preciso bajar un piso, empujar la losa situada en el extremo izquierdo con la espada, bajar otro piso y tomar hasta el final el camino de la izquierda pues de ese modo conseguiremos alcanzar el cofre que contiene una máscara. Acto seguido nos dejamos caer sobre la losa que dejamos preparada anteriormente y desandamos todo el camino hecho.

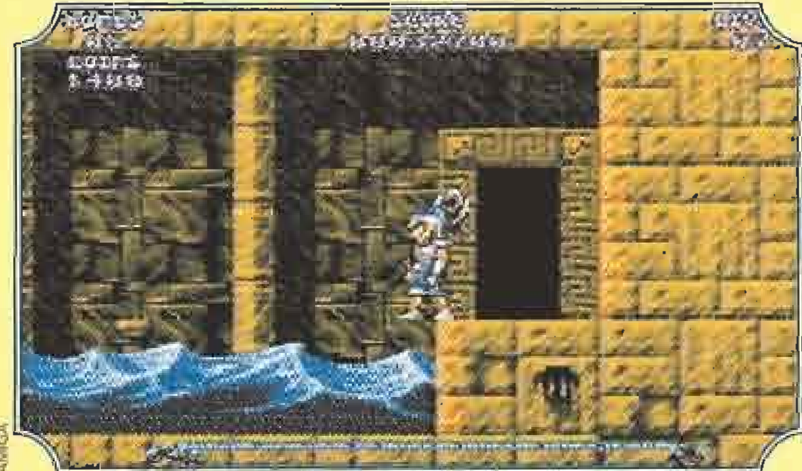
El cuarto nivel y los dos siguientes tienen por escenario una zona llena de hermosas cascadas surcadas por rocas y puentes. Aquí debemos evitar la caída de los troncos y el contacto con los grandes insectos, cruzar la primera cascada, bajar un trecho y tomar un pasillo hacia la izquierda que conduce a la entrada al templo, donde tras matar al rey de las serpientes obtendremos su cráneo. Ahora podemos salir al exterior y completar el nivel caminando hacia la derecha.


Nos encontramos en un sitio en el que debemos tener especial cuidado. Caer al vacío puede suponer que perdamos una de nuestras vidas.


En el interior del templo, encontraremos diversas plataformas móviles que nos ayudarán a llegar a los rincones más inaccesibles del mismo.


Con unos cuantos mandobles dados en el sitio preciso, lograremos apartar el totem que oculta la puerta por la que deberemos entrar.


Un nuevo enemigo nos cierra el paso y se dedica a lanzarnos "pepinazos". Pero como siempre en estos casos, el método más expeditivo es usar nuestra espada.


¿Pero, esto qué es? ¡Un lago en el interior de un templo! Estad atentos y aprovechad la marea baja para cruzarlo si no queréis perder nada de energía.

En el quinto nivel comienzan a aparecer peces gigantes saltando en las cascadas junto a los ya conocidos insectos voladores. En primer lugar debemos dirigirnos hacia la derecha utilizando las rocas como plataformas, si bien algunas rocas se desmoronan por momentos lo que nos obliga a calcular con precisión nuestros movimientos ya que tres o más rocas de este tipo pueden formar una escalera que solamente se mantiene sólida durante un instante. La puerta del templo se encuentra en el extremo derecho de un pasillo situado al pie de una cascada, y es allí donde obtendremos una daga. Ahora basta con salir fuera y retroceder todo el camino hacia la izquierda.

El templo del sexto nivel está muy cerca, hacia la izquierda, y se recorre fácilmente en esa misma dirección hasta encontrar el cofre que contiene la estatua de un ave fénix. Salimos al exterior y continuamos hacia la izquierda, usando plataformas de roca sujetas a cadenas móviles para avanzar. Matamos un dragón, ascendemos por una cascada y encontraremos, en lo más alto de la misma, dos rocas juntas de las cuales la de la derecha puede ser movida golpeándola varias veces con un arma. De ese modo hemos preparado un puente natural que luego, cuando continuemos el camino hacia la derecha y demos un gran rodeo, nos permitirá alcanzar el final del nivel.

Junto al comienzo del séptimo nivel un pequeño volcán que escupe monedas nos permitirá enriquecernos rápidamente. Nos dirigimos hacia la izquierda siguiendo la única ruta posible y, dejando atrás una tienda, alcanzamos los dominios del "otter", un gigantesco monstruo sumamente resistente que tiene como punto débil las garras. El final del nivel queda muy cerca, un poco más a la derecha.



(CLAVE LVFT)

En algunos precipicios el suelo está cubierto de pinchos y el contacto con el mismo podría suponer la pérdida inmediata de una de las vidas de Leander.

En el cuarto nivel los elfos no solamente disparan flechas sino que nos arrojan objetos mientras vuelan en dirigible.

En el último nivel de este mundo, la entrada a la cueva está al lado del punto de inicio, si bien dos pasillos inferiores nos conducen a una tienda y a una larga serie de cofres.

Nos encontramos por fin al pie del castillo de Thanatos, donde hemos de vigilar a los molestos guardianes y las lenguas de fuego que surgen súbitamente de las paredes. El camino es siempre hacia la izquierda, evitando los abismos cubiertos de pinchos y usando dos plataformas móviles encadenadas hasta alcanzar la base de la torre. Cruzamos la puerta y caminamos hacia la derecha hasta encontrar el cofre que contiene un libro de conjuros. Una vez fuera es el momento de ascender por la torre hasta las almenas y una vez allí finalizar el nivel caminando hacia la derecha.

En el segundo nivel continuamos la ascensión por la torre, esta vez por estrechas plataformas de roca, hasta alcanzar la situada arriba y a la izquierda desde donde es posible alcanzar un ascensor. Una vez arriba caminamos siempre hacia la derecha evitando los movimientos de algunas de las estatuas, dejamos momentáneamente atrás la salida hacia el próximo nivel y seguimos el único camino posible hasta la puerta. En el interior debemos avanzar hacia la derecha evitando grandes flechas y unas agujas giratorias hasta abrir el cofre que contiene un cetro, momento en el que debemos realizar todo el camino en sentido inverso.

Tomamos el camino que se dirige hacia la izquierda, evitando constantemente lenguas de fuego y llamas danzantes hasta alcanzar una extraña máquina circular que se pondrá en marcha ayudándonos a cruzar un gran abismo por el mero hecho de saltar hacia su centro y movernos un poco en la dirección deseada. Continuamos primero hacia la derecha y luego hacia arriba hasta alcanzar la puerta. Una vez dentro, ¡sorpresa! Unos diminutos "lemmings" no pueden alcanzar la salida porque una roca se lo impide, así que Leander ayuda a tan adorables criaturas a escapar destruyendo la roca con su arma. Una vez todos los "lemmings" a salvo, nuestro héroe puede salir por el mismo lugar que ellos. Cumplida su labor de rescate, el resto del nivel se completa hacia la izquierda, aunque para ello deberemos utilizar una máquina idéntica a la primera y recoger un cáliz que nos permitirá acceder al siguiente nivel.

El cuarto nivel está lleno de unas grandes ruedas en cada una de las cuales puede haber una o dos vagonetas girando que servirán a Leander como plataformas para alcanzar lugares de otro modo inaccesibles. Evitando unas peligrosas máquinas apisonadoras, nuestra labor consiste en emplear sabiamente dichas ruedas para avanzar primero hacia la izquierda, luego hacia arriba y luego hacia la derecha. Allí encontramos dos series de ruedas ascendentes, pero debemos utilizar en primer lugar la del extremo derecho pues solamente así alcanzaremos el cofre que contiene un brazalete de plata. Ahora podemos bajar, retroceder un poco hacia la izquierda y utilizar la serie de ruedas que habíamos dejado atrás antes.

En el quinto nivel el camino es bastante largo, tortuoso y de difícil orientación, el cual básicamente nos permite ir ascendiendo hasta zonas más altas aunque para ello tengamos que saltar sobre plataformas a veces realmente diminutas. La ambientación resulta notablemente más futurista, ya que observaremos pequeños robots, barriles rodantes cargados de electricidad e incluso un gigantesco monstruo robot armado con un láser de grueso calibre. Tras cruzar la puerta de rigor deberemos enfrentarnos nuevamente con la reina araña, resucitada por Thanatos tras nuestra lucha al final del primer mundo, atacando como en la primera ocasión sus tres puntos vitales. Tras eliminarla recogemos el casco de una de sus víctimas y nos dirigirnos a la salida cercana.



AMIGA

La mayoría de los "pequeños" enemigos que pueblan este mundo, nos permitirán obtener, cuando logremos destruirlos, útiles e imprescindibles objetos.



AMIGA

Más de una vez tendremos que bañarnos aunque no nos apetezca, ya que al otro lado de la laguna puede que se encuentre algo que necesitemos recoger.



AMIGA

En ocasiones no será suficiente con usar la espada para eliminar algún monstruo, y no nos quedará más remedio que sacrificar una vida al utilizar una bomba.



AMIGA

Por fortuna, ya nos encontramos muy cerca de Thanatos. Este es uno de los pocos obstáculos que tendremos que salvar antes de la confrontación definitiva.

Thanatos ha revivido también al gigantesco "otter" del final del segundo mundo, y por ello deberemos volver a luchar contra él si bien antes deberemos tener cuidado con los monstruos que surgen del suelo y dejarnos caer por el boquete de la derecha. Eliminado el "otter" arrancamos su corazón y abandonamos el nivel caminando hacia la derecha.

En el séptimo nivel se encuentra una horrible criatura que posee la única espada que puede destruir a Thanatos. Para llegar hasta él deberemos limitarnos a tomar el camino de la derecha y seguirlo hasta el final evitando los monjes que lanzan rayos. Eliminado el monstruo y con la espada en nuestro poder abandonamos este nivel caminando hacia la izquierda.

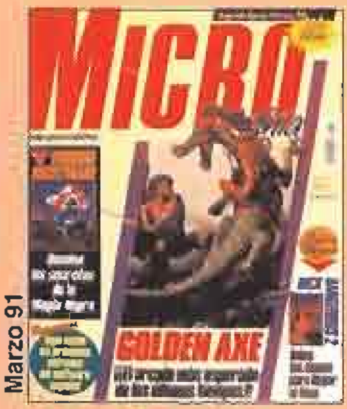
LA BATALLA FINAL

Envuelta en una burbuja de cristal conectada a una extraña maquinaria, la princesa Lucanna parece más bella que nunca a pesar de que la vida haya comenzado a escaparse de sus mejillas. Inmóvil y con los brazos extendidos, parece no darse cuenta del titánico combate que se ha desencadenado junto a ella. Por un lado Thanatos el destructor, el diabólico ser que escapó de una cárcel en la que siempre debió estar. Por otro Leander, un joven valiente y enamorado que no se mueve por deseos de riqueza, destrucción o venganza sino por la salvación de la mujer que llena su mente y su corazón. Empuñando con determinación la espada mágica que puede destruir a Thanatos, Leander toma aliento y arremete contra él con fiereza...

P.J.R.

Si te falta algún número... ¡¡¡vas a echarlo de menos!!!

Marzo 91



Nº 34 PVP: 225 Ptas.
- Golden Axe
- Voodoo Nightmare
- Mapa de Rick Dangerous 2



Nº 35 PVP: 225 Ptas.
- Isla de los Monos
- Wrath of the Demon
- Mapa de Chip's Challenge

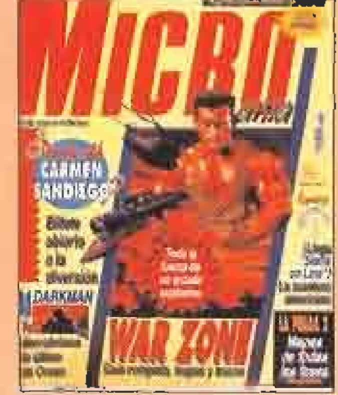


Nº 36 PVP: 225 Ptas.
- Turrican II
- Prince of Persia
- Mapa de Navy Seals




Nº 37 Extra PVP: 350 Ptas.
- Toki
- Los Lemmings
- Mapa de Chuck Rock

Nº 38 PVP: 225 Ptas.
- La Guerra Simulada
- Prehistorik
- Tour 91
- Mapa de Mercs



Nº 39 PVP: 225 Ptas.
- War Zone
- Darkman
- ¿Dónde está Carmen Sandiego?
- Mapa de La Pulga 2

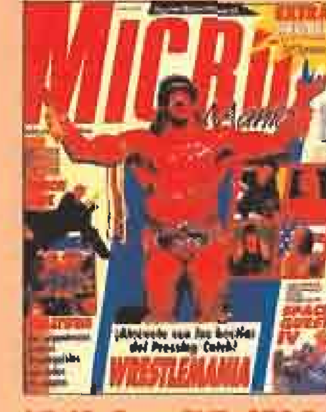


Nº 40 PVP: 225 Ptas.
- Brat
- Atomino
- Mapa de Darkman



Nº 41 PVP: 225 Ptas.
- Gauntlet III
- Sonic
- King's Quest V

Nº 42- Extra PVP: 375 Ptas.
- Elf
- Terminator II
- Mapa de The Blues Brothers



Nº 43- Extra PVP: 375 Ptas.
- Wrestlemania
- Space Quest IV
- Mapas de Megatwins y Hudson Hawk



Nº 44 PVP: 225 Ptas.
- Heart of China
- Rodland
- Mapa de Los Simpson

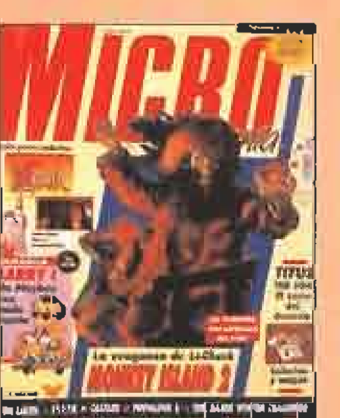
Febrero 92



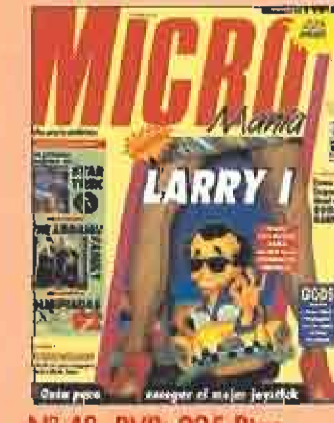
Nº 45 PVP: 225 Ptas.
- Robocop 3
- Space Ace II
- Oh no more Lemmings !
- Mapa de El Inmortal



Nº 46 PVP: 225 Ptas.
- Gunship 2000
- El Padrino
- Mapa de Heimdall y Another World



Nº 47 PVP: 225 Ptas.
- Monkey Island 2
- Preview Hook y Larry I
- Mapa de Titus the Fox



Nº 48 PVP: 225 Ptas.
- Larry I
- Roger Rabbit
- The Addams Family



Nº 49-Extra PVP: 350 Ptas.
- Dark Seed
- Suplemento Nuevas Tecnologías
- ECTS 92



Nº 50 PVP: 225 Ptas.
- Juegos Olímpicos
- Star Trek
- Larry 5
- Juegos en CD Rom



Nº 51 PVP: 225 Ptas.
- Epic
- Indy IV y Cruise for a Corpse
- De Luxe Paint Animation
- Reportaje: C.E.S. 92

Una colección que vale más de lo que cuesta

Para pedir los números que te faltan llama al teléfono: (91) 654 84 19 ó 654 72 18 de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30h. o envía el cupón que encontrarás en la revista (no necesita sello)

Atención: Agotados los números :
1.Época: 1,2,4,5,6,7,11,12,19 y 33. 2.Época: 1,2 y 8.

HOOK

ENGANCHADO A UN GARFIO

Peter Banning regresó a su casa por la noche después de un duro día de trabajo. Bajó del coche y colocó la llave en la cerradura del portal, pero en ese momento una sensación extraña asaltó su mente, revelándole que algo había ocurrido en su ausencia. Temiendo por sus dos hijos, corrió por los pasillos y las escaleras que le separaban de la puerta de su piso. Allí, como había adivinado segundos antes, se encontró con una desagradable sorpresa. Clavado sobre la puerta había un viejo pergamino con unas terribles palabras sobre él. Un tal capitán Garfio había secuestrado a sus hijos Jack y Maggie y le desafiaba a que intentara recuperarlos en el país de Nunca Jamás. Desconcertado, Peter vagó durante unos minutos por la casa solitaria sin comprender el contenido de la extraña nota. En el cuarto de sus hijos contempló las camas vacías y los juguetes colocados en las estanterías, sintiendo como un terrible dolor se apoderaba de su mente.

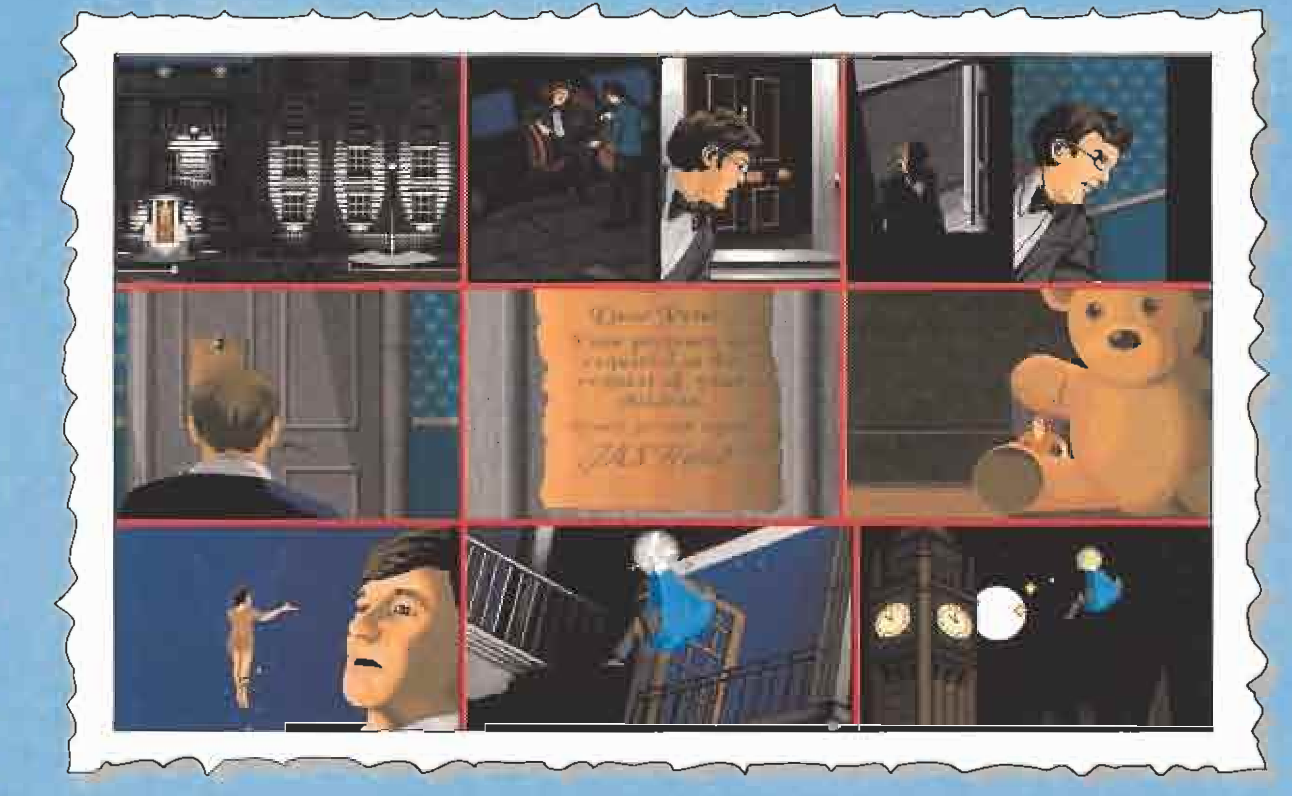
Cuando más absorto estaba en sus pensamientos, una criatura centelleante salió volando. Una pequeña hada se acercó a Peter y se ofreció rápidamente a llevarle a ese país de Nunca Jamás del que él nunca había oído hablar. Campanilla, la diminuta hada, le envolvió en una sábana y, saliendo por la ventana, dejó atrás los edificios de Londres hacia una lejana estrella.

VIAJE AL PAÍS DE NUNCA JAMÁS

Peter Banning no lo recuerda, pero hace muchos años fue Peter Pan y vivió en el país de Nunca Jamás. Allí conoció a Campanilla, a los Niños Perdidos y sostuvo un duro combate con el Capitán Garfio, también conocido como Hook.

Sin embargo Peter Pan abandonó ese país en compañía de Wendy, la niña humana que le acompañó en sus aventuras, y decidió vivir en la Tierra aunque para ello perdiera la eterna niñez y tuviera que envejecer como el resto de los mortales. Formó una familia con Moira, nieta de Wendy, y tuvo dos hijos.

Pero Garfio no olvidaría nunca la humillación a la que fue sometido. El recuerdo del cocodrilo y el sonido del reloj le acompañó en todas sus pesadillas, y tras la marcha de Peter Pan desató su cólera sobre el país de Nunca Jamás. Destruyó el lugar donde Pan vivió con los Niños Perdidos, prohibió todos los relojes en el pueblo pirata y tramó un oscuro plan para atraer a Pan. Tras descubrir que éste vivía en la Tierra envió a sus sicarios para secuestrar a sus hijos y obligarle a regresar a Nunca Jamás.





Tendremos que recorrer Nunca Jamás de arriba a abajo hasta conseguir recordar nuestra verdadera identidad.



«Hook» ha sido diseñado por Ocean como una clásica aventura gráfica que se maneja a base de iconos y ratón.

EL PUEBLO PIRATA

Peter comienza su aventura en la plaza del poblado pirata sin recordar aún que fue Peter Pan. Sabe que sus hijos están a bordo del barco del Capitán Garfio, anclado en el muelle del pueblo, pero un guardián no le permite el paso al no ser un pirata. La primera labor de Peter es obtener un traje de pirata para poder llegar al barco. Por suerte, Campanilla puede darle más pistas que le ayuden a avanzar en su búsqueda.

Peter se dirige hacia la izquierda hasta "Detrás de la plaza pirata" y allí recoge un palo y un ancla. Con ellos vuelve a la "Plaza pirata", su punto de partida, y continúa hacia la derecha hasta el "Muelle comercial" donde encontrará una cuerda junto a un viejo marinero que pesca en el muelle. Usando el ancla y la cuerda, Peter ata ambos objetos. Ahora se puede ir a la taberna →

HOOK

ENGANCHADO A UN GARFIO

"Espadas cruzadas", coger las dos jarras vacías que hay sobre sendas mesas, regresar al "Muelle comercial" y desde allí entrar en la taberna "Cebo y aparejo", situada a la derecha.

Tras recoger una tercera jarra, Peter sube por las escaleras y llega de nuevo a la "Plaza pirata", encontrándose sobre un balcón del lado derecho. Peter tiene que alcanzar el balcón del edificio opuesto, para lo cual decide lanzar el ancla con la cuerda hacia la torre del centro de la plaza, donde está el cocodrilo con el reloj en la boca. Las dos primeras veces, Peter se niega a lanzar la cuerda y sólo al tercer intento podrá lanzarla y balancearse sobre ella para alcanzar el balcón del lado izquierdo.

Pero antes observamos que un pirata con un gran sombrero en la cabeza cruza de lado a lado la plaza a intervalos regulares, ya que Peter debe intentar utilizar la cuerda en el momento apropiado para pasar sobre el pirata en pleno vuelo y arrebatarle el sombrero.

La puerta junto a la cual está nuestro amigo conduce al lavadero de la Sra. Smeedle. Tras llamar a la puerta (seleccionar la opción usar sobre el pomo de la puerta) la voz de la mujer desde el interior anuncia que se dispone a abrirla, pero Peter no debe estar aún allí cuando la lavandera abra la puerta. Por tanto nuestro amigo utiliza otra vez la cuerda rápidamente para regresar por donde vino.

Se apresura para volver a "Detrás de la plaza pirata" pues sólo de ese modo empleará el palo sobre la segunda de las tres ropas tendidas, una chaqueta que una vez examinada revela la existencia de una moneda de oro en sus bolsillos. Sólo siguiendo rápidamente este proceso evitaremos que la Sra. Smeedle salga por la ventana y nos impida hacernos con la chaqueta.

Desde la "Plaza pirata", Peter se dirige al "Callejón de ladrones" y desde allí al consultorio del Doctor Chop. El dentista, no muy en sus cabales, dará valiosas informaciones a Peter sobre un reloj enterrado en la playa. Pero lo importante es que pregunte al doctor cómo puede ganar dinero, ya que éste ofrecerá a Peter una moneda si le permite extraerle uno de sus dientes de oro. Repitiendo esto dos veces, lograremos dos monedas que se sumarán a la que habíamos encontrado en la chaqueta. Antes de dejar la habitación, examinaremos el mapa de la pared izquierda y cogeremos la persiana que cubre la ventana.

Saliendo de la consulta nos encontramos de nuevo en el "Callejón de ladrones", desde donde podemos entrar en la taberna "El lugar del alegre Rogers". El camarero puede darnos información, pero lo importante es que Peter le entregue las tres jarras vacías y las tres monedas de oro, obteniendo a cambio tres jarras de cerveza. Entregando las tres jarras al pirata que está al lado del mostrador lograremos que se emborrache y se duerma, momento que aprovecharemos para robarle los pantalones.

«Hook» es la versión informática de la más reciente y taquillera película de Steven Spielberg.

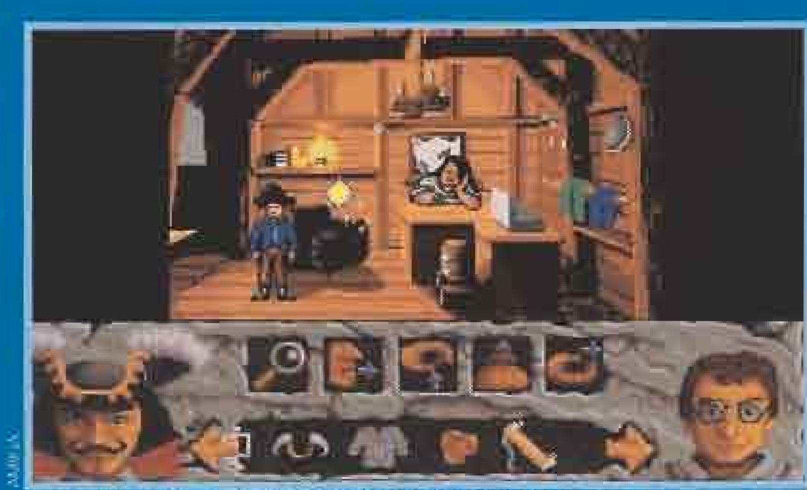
Ahora que posee las tres piezas de su traje de pirata, Peter puede dirigirse de nuevo a "Detrás de la plaza pirata" y utilizar la persiana para cambiarse detrás de ella sin que nadie le vea. Este es el único lugar válido para el cambio de ropas ya que en cualquier otra localidad Peter se negará a cambiarse delante de gente.

Vestido de pirata ya nadie impide a nuestro amigo acceder al "Muelle ponerse en forma", al que se llega desde el "Callejón de ladrones", y desde allí entrar en el barco. Aún es pronto para intentar acercarnos a nuestro enemigo, así que nos limitamos a caminar hacia la derecha y examinar unas jarras que están en el suelo. En su interior encontraremos nueve monedas de oro.

Peter debe regresar a la "Plaza pirata" y desde allí entrar en "Sastres piratas". Después de hacer al vendedor una pregunta cualquiera, nuestro amigo debe preguntarle por un detector de metales y aceptar el imán que le ofrece el sastre a cambio de nueve monedas.

En la "Playa Good Form", a la que se accede desde el "Callejón de ladrones", Peter recuerda las palabras del Doctor Chop y la posición de una equis en el mapa de la pared, de forma que nuestro amigo utiliza el imán sobre la


Si eres lo suficientemente rápido podrás, ayudándote del gancho, robarle a la señora Smee la camisa de su marido que acaba de lavar.


Campanilla revoloteará alrededor de Peter durante toda la historia. Claro que si no le decís alguna palabra amable de vez en cuando se marchará sin remedio.


A vista de pájaro, la isla de Nunca Jamás parece un lugar tranquilo. Lástima que Garfio haya decidido usarla como base de operaciones para sus siniestros fines.

EL CALLEJÓN PIRATA

Junto a este callejón del pueblo pirata se encuentra el consultorio del Doctor Chop. Una visita a su clínica será desagradable poro a la vez inevitable.

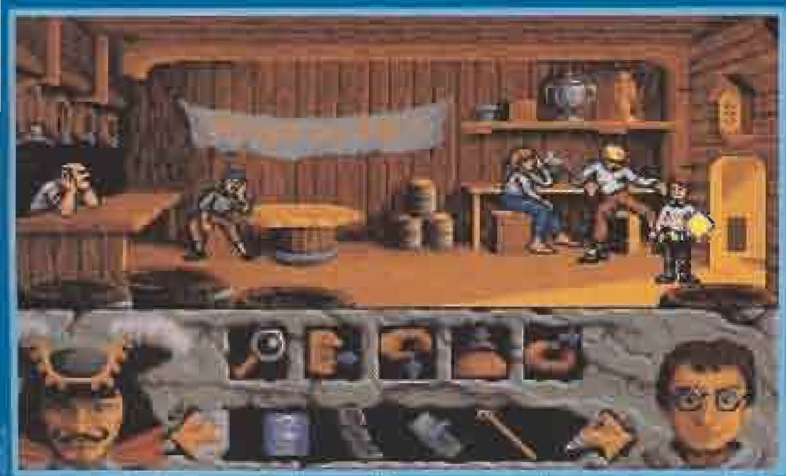
LOS NIÑOS PERDIDOS

Peter está a punto de sufrir la transformación más importante de su vida y convertirse de nuevo en el más temible adversario del malvado Capitán Garfio. Los Niños Perdidos esperan a su antiguo líder.

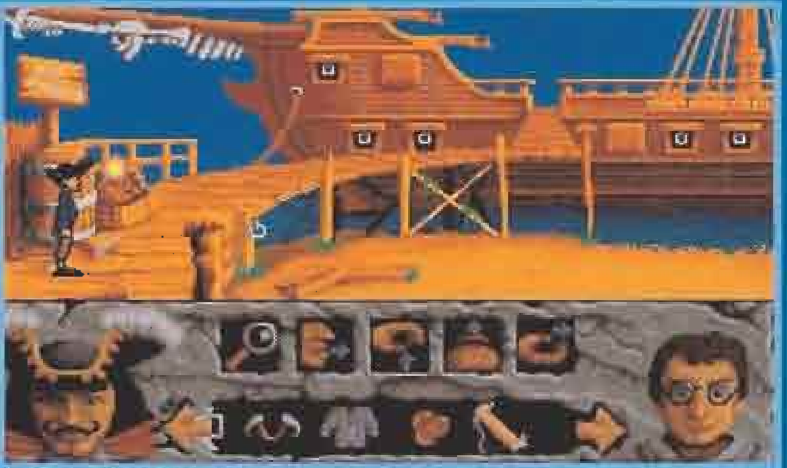


EL BARCO DE GARFIO

Los hijos de Peter Banning, encerrados en una red y colgando en el vacío, esperan impacientes que su padre recuerde quién es en realidad y comience su rescate.



Unas monedas de oro empleadas en rellenar tres jarras de cerveza nos resultarán muy útiles para convencer a uno de los piratas de que nos preste sus pantalones.



Peter Banning no descubre que es en realidad Peter Pan hasta ya muy avanzada la aventura. Hasta entonces Garfio no será un auténtico peligro para nuestro héroe.



En muchas ocasiones cruzar unas cuantas palabritas con el resto de los personajes de la historia nos proporcionará pistas imprescindible para resolverla.



Los melodiosos e irresistibles cantos de las hermosas sirenas son los culpables de que todo el fondo del mar esté repleto de restos de antiguos naufragios.



Sólo los más hábiles de entre vosotros, y los que se lean este artículo, serán capaces de salir a la primera de el laberinto que les separa de los Niños Perdidos.



Campanilla va a intentar liberarnos de la trampa en la que acabamos de caer. Pero antes tendremos que convencerla de que estamos dispuestos a ayudarla.

equis que observa en la arena de la playa y consigue desenterrar un reloj. Es el momento de regresar al barco, pero esta vez podemos caminar sin miedo hacia la izquierda.

El ruido del reloj desata la furia de Garfio, que llama a su presencia al desconocido pirata que se atreve a desobedecerle. Comienza una escena automática en la que Garfio, que tiene a su lado a los niños secuestrados, reconoce que Peter Banning es Peter Pan aunque nuestro amigo siga sin recordarlo.

Campanilla interviene en la conversación y obtiene de Garfio tres días de plazo para que Peter recupere sus recuerdos y luche contra él en condiciones. Sin comprender bien lo que está pasando, Peter escapa del barco y se arroja al mar.

TRAS LOS RECUERDOS

En el fondo del mar Peter pierde la compañía de Campanilla, y observa un sistema de poleas atascado y una gigantesca almeja. Primera utiliza el palo sobre la polea para conseguir liberarla y a continuación examina la almeja descubriendo una caracola en su interior. Ahora activa el icono "Usar" sobre la almeja para poner en marcha el sistema de poleas y consigue que la gigantesca concha le traslade en su interior en su viaje a la superficie. La almeja le deposita en tierra firme, en una elevada colina desde la que Peter tiene una amplia vista general sobre el poblado pirata y el barco de Garfio.

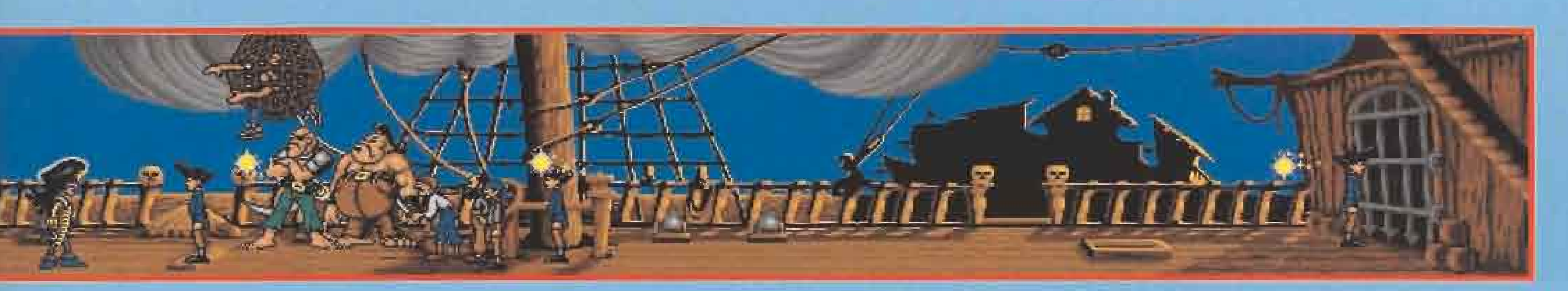
Nuestro amigo camina hacia la derecha y alcanza la entrada a "El bosque de Nunca Jamás", un pequeño laberinto de pantallas muy similares que se resuelve caminando D-D-D-A-D-A-I-A-I-I, donde D significa derecha, I izquierda y A arriba. Al ir hacia la izquierda y llegar frente a un enorme árbol Peter es atrapado por una trampa de cazadores. Campanilla aparece para liberarle y le muestra el camino que se encontraba oculto en el hueco del árbol.

Peter llega al refugio de los Niños Perdidos, que están comiendo en torno a una gran mesa. Nadie repara en él ya que no le reconocen, de forma que nuestro amigo camina hacia el "Taller de los Niños Perdidos" en busca de objetos que le traigan recuerdos del pasado. Recoge una flecha →



LAS CUATRO ESTACIONES

Este lugar es muy curioso, en escasos metros las estaciones se suceden sin orden ni concierto. Peter deberá recoger una flor amarilla para Campanilla.



HOOK

ENGANCHADO A UN GARFIO

LA PLAZA DEL PUEBLO **Un ancla enganchada a una cuerda, un poco de imaginación y alguna que otra aptitud de funanbulista conseguirá proporcionarnos, si tenemos la suficiente habilidad, un sombrero pirata para completar nuestro disfraz.**

que está sobre la mesa y se dirige hacia la derecha hasta "El vengador", donde coge la red de pescar colocada sobre unos barriles y la examina para encontrar en ella un trozo de cuerda.

En el "Pueblo pirata" Peter hace varias preguntas a Pockets, uno de los Niños Perdidos, para obtener información. Nos dirigimos a "Las cuatro estaciones", un lugar donde se dan cita de forma simultánea las condiciones climáticas de todas las estaciones del año. Allí cogemos una flor amarilla y utilizamos la caracola cerca del nido de la gaviota. Sorprendida al escuchar el rumor del mar, la gaviota abandonará su nido durante unos segundos y nos permitirá coger sus huevos. Estos se entregarán al niño de "El taller de los Niños Perdidos" para obtener a cambio un trozo de goma elástica.

Desde que Peter entró por el árbol hueco, Campanilla ha vuelto a abandonarle y se encuentra en la localidad "Charca redonda", que está a la derecha de la "Zona de comedores". La pequeña hada parece enfadada con Peter, de forma que nuestro amigo le ofrece la flor que encontró en "Las cuatro estaciones" obteniendo a cambio un dedal. Antes de abandonar esta pantalla, debemos dirigirnos al árbol de la derecha, arrancarle una rama y utilizarla junto con la cuerda para hacer un arco.

Este y la flecha tienen su utilidad en "El taller de los Niños Perdidos" ya que usando el arma sobre la flauta de pan colgada de la pared conseguiremos lanzar la flecha contra la misma y hacerla caer para luego cogerla otra vez.

Desde la "Zona de comedores" se llega "Al tirachinas", donde reparamos la goma rota colocada entre dos grandes árboles utilizando la goma elástica. Peter hace varias preguntas a Ace, el niño que se encuentra en esta localidad, pero su más inmediato deseo es aprender a volar para recordar su vida pasada.

De momento no se atreve a utilizar la goma elástica, así que va a la derecha hasta llegar a "En el acantilado" y se arroja por el borde del mismo utilizando el icono "Usar" sobre el extremo derecho del acantilado. Repetiremos tres veces el proceso, pues sólo entonces Peter tendrá el valor suficiente para emplear el tirachinas.


Necesitaremos algo más que buenas palabras para convencer a todos los niños perdidos de la isla de que realmente somos el auténtico Peter Pan.


Unos objetos viejos olvidados en una sucia habitación a veces son suficientes para despertar los recuerdos y conseguir que un héroe vuelva a renacer.


Para aprender a volar, Peter deberá lanzarse al vacío varias veces. Menos mal que la altura del precipicio no es tan excesiva como para provocar un accidente.

Trás su primer vuelo, Peter habla con Thudbutt, el niño que está bajo el acantilado, y le pregunta cuáles son sus pensamientos felices (una pregunta que solamente puede hacer ahora que ha perdido el miedo a volar) obteniendo a cambio unas canicas.

Peter ya puede volver al comedor y hablar con Rufio, el líder de los Niños Perdidos, situado en el extremo derecho de la mesa. Dejando atrás una larga lista de insultos, nuestro amigo escoge la última frase ("Oh Rufio") tras la cual automáticamente le desafía insultándole y arrojándole barro a la cara. Rufio parece no inmutarse, pero cuando Peter regrese a la "Charca redonda" y camine hacia la derecha una pelota de béisbol le golpeará en la cabeza y le hará saltar hacia la isla situada en el centro del estanque.

Peter está de nuevo en compañía de Campanilla en una habitación oscura y cubierta por viejos objetos destruidos. Tiene en su poder la flauta de Pan, el dedal y las canicas que pueden ayudarle a recordar su pasado, pero aún no sabe que es en esa habitación en la que ahora se encuentra donde pasó largas veladas en compañía de Wendy y los Niños Perdidos.

Peter examina tres objetos: la cama de los hermanos de Wendy, la mecedora donde Wendy le contaba cuentos y la chimenea junto a la cual solía tocar su flauta. Esos recuerdos le permiten hablar con Campanilla, que le entrega su viejo osito de peluche con el que desvela finalmente su pasado. Nuestro amigo recuerda que fue Peter Pan y puede volar otra vez.

En una escena automática, Peter sale volando por el cono del volcán y regresa al comedor, donde Rufio le reconoce y le entrega su espada. El recuerdo de su antiguo enemigo y de sus dos hijos secuestrados llena su corazón de ira y regresa al barco del capitán Garfio dispuesto a entablar un nuevo combate.

El objetivo de Peter es hacer retroceder a Garfio hacia la plancha. Para ello podrá escoger entre tres mensajes, de los cuales sólo uno le permitirá avanzar unos pasos hacia la derecha mientras que los demás le obligarán a perder terreno. En el primer caso hay que escoger el primer mensaje mientras que los mensajes posteriores correctos son tercero, segundo y tercero, respectivamente.

Peter consigue empujar a Garfio hasta la cubierta donde se encuentra la temible plancha. Sus hijos, ya en libertad, le piden que interrumpa el combate y Peter decide ser clemente con el Capitán Garfio, pero el malvado pirata está tan dominado por el odio que desea proseguir el combate hasta su último aliento. Ya sobre la plancha dos mensajes más acaban por arrojar a Hook a los tiburones.■

P.J.R.

NUESTRA OPINIÓN

- OCEAN
- AMIGA, ATARI, PC
- AMIGA

Sabíamos desde hace meses que «Hook» iba a ser una aventura gráfica y desde aquí aplaudimos la valentía de Ocean por crear un producto perteneciente a un género aún elitista –aunque en plena expansión– descartando la producción de un nuevo arcade. «Hook» pertenece por tanto a un tipo de aventura que aprovecha las posibilidades de los potentes ordenadores de 16 bits para crear un entorno brillante gráficamente y muy sencillo de utilizar.

Este programa se controla con el ratón, unos cuantos iconos y algunos mensajes. Técnicamente «Hook» es una obra maestra. Nosotros vemos moverse a nuestro personaje como si de un arcade se tratara y contemplamos el escenario sobre el que camina y al resto de los personajes de su entorno. Cada acción y la manipulación de cada objeto *tiene su reflejo inmediato en la pantalla y los gráficos y movimientos* tienen una gran calidad. Nos quitamos el sombrero ante los aspectos sonoros: no sólo las diversas melodías son de una calidad excepcional sino que se ha reflejado con fidelidad el batir de las olas, el ruido del viento e incluso los ronquidos de los piratas dormidos. Sólo nos quejamos de la rigidez de las escenas automáticas y, aunque existen numerosas pistas que se obtienen al conversar con otros personajes, de la complejidad de algunas de las acciones que exigen insistir varias veces sobre una misma idea, haciendo peligrar la jugabilidad en algunos momentos.■

P.J.R.

LA PUNTUACIÓN

ORIGINALIDAD	6
ADICCIÓN	8
GRÁFICOS	8
ANIMACIÓN	9
SONIDO	8
DIFICULTAD	7

"Una arriesgada iniciativa de los maestros del arcade."

CON ESTA SUSCRIPCIÓN TE VAMOS A DAR LA "LATA"



Una práctica y estupenda lata donde podrás guardar tu dinero, tus llaves, todos tus secretos. Te será muy útil cuando vayas de excursión, a la playa, etc. Su apariencia de lata de refresco te permite dejarla en cualquier sitio, incluso en el frigorífico.

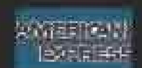
PORQUE EL MEJOR SITIO PARA OCULTAR ALGO... ES DEJARLO A LA VISTA

... al hacer tu suscripción a MICROMANIA por un año (12 números) por sólo 2.700 Pts., recibirás totalmente GRATIS una práctica y divertida lata... con truco.

Los suscriptores que renueven por un año su suscripción la recibirán igualmente GRATIS.

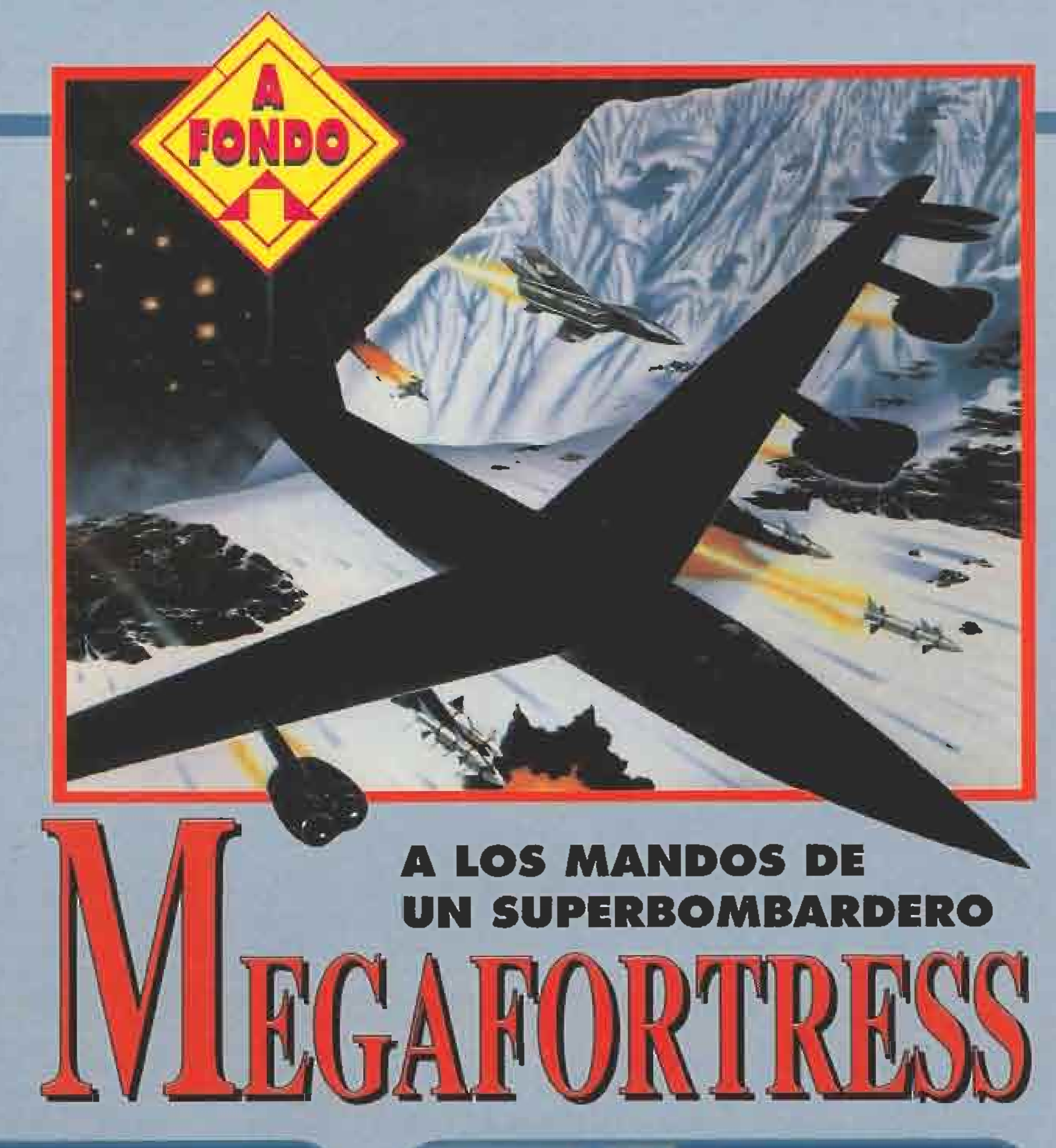
Haz tu pedido rellenando el cupón que aparece en el centro de la revista, por teléfono llamando de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h al (91) 654 84 19/654 72 18 o bien por fax enviando el cupón cumplimentado al (91) 654 58 72.

Para mayor comodidad podrás hacer el pago con VISA





«Megafortress» es un caso curioso entre los simuladores de aviones, pues a diferencia de lo que suele ser habitual en la mayoría, -normalmente se parte de un modelo de avión real y luego se hacen diversas concesiones a la hora de plasmar la simulación-, en éste se ha hilado muy fino para hacer una simulación muy realista, en la que, por extraño que parezca, el avión "simulado" es casi inventado, lo cual sin entrar en otros calificativos no deja de ser bastante sorprendente.



A LOS MANDOS DE UN SUPERBOMBARDERO
MEGAFORTRESS

MINDSCAPE
Disponible: PC
T. Gráficas: VGA

UN POCO DE HISTORIA

El avión simulado en «Mega fortress» es un EB-52, que intenta ser una versión furtiva o "stealth" de un bombardero B-52. Dicho así deprisa, parece que no pasa nada, pero la cosa tiene su miga, sobre todo porque el B-52 es el mayor bombardero del mundo y además porque su diseño data de poco después de la Segunda Guerra Mundial y lleva más de 40 años atronando el cielo por donde pasa. Sin duda el hecho de reproducir un hipotético B-52 furtivo, cuando hay otros aparatos reales con estas características, como el B-1 o el modernísimo B-2, verdadero bombardero "stealth", se debe sin duda a dos razones. Por una parte a la moda de los aviones invisibles, capitaneada por el F-117, y por otra a la incuestionable fama del venerable B-52. De todas formas, siendo un poco realistas y consecuentes, pensar en un B-52 "stealth" cae por su propio peso, mejor dicho por su "enorme peso".

Efectivamente, hay tres condiciones primordiales que en teoría hacen que un avión sea, digamos difícilmente detectable por el rádar, que son: tamaño, forma y materiales. Empezando por el final, no podemos discutir que al EB-52 se le hayan aplicado nuevos materiales, pero los otros dos factores son incuestionables, baste la comparación de tamaños y pesos aproximados entre el F-117 y el B-52.

El primero 13 m. de envergadura, 20 m. de largo y 23.600 kg. de peso máximo, frente a 56 m. de envergadura, 49 m. de largo y 221.300 kg. de peso en la versión G del B-52. La diferencia salta a la vista, pero aún hay más, la forma.

La planta alar del B-52 es todo menos anti-rádar, fue pensada para operar a gran altitud y es lo que más contribuye a la detección radárica de este aparato. Es cierto que la doble deriva que aparece en el EB-52 de «Megafortress» disminuye el eco de rádar, pero lo que es inocultable y prohibitivo en un aparato con pretensiones de furtivo son los motores en góndolas subalares y sobre todo los soportes externos de armas, que el diseñador debería al menos haber eliminado de su "invisible" B-52.

EL VIEJO "BUFF"

Hablemos un poco ahora del viejo B-52. Para empezar, lo más curioso de este veterano en años de servicio y conflictos bélicos es que nunca operó de la forma para la que fue diseñado, penetración en territorio enemigo (por supuesto la extinta Unión Soviética) a alta cota y bombardeo nuclear, pues bien jamás lo hizo, -bueno, si exceptuamos la divertida película de Kubrik «Teléfono rojo, volamos hacia Moscú».

En realidad, sus principales misiones fueron como bombardero de saturación, así operó por ejemplo en conflictos tan distantes y distintos como el de Vietnam y la Guerra del Golfo, simplemente porque es el avión que más bombas es capaz de lanzar.

En un modelo con tan dilatada carrera, hablar de sus versiones, armas etc. nos ocuparía posiblemente la revista entera -¡durante un par de años!-, como no nos iban a dejar, contaremos algunas anécdotas y curiosidades.

Las versiones y modificaciones que ha sufrido este grandullón son bastante numerosas aunque no afectaron apenas a su forma externa, que ha permanecido casi invariable, convirtiéndose en un símbolo del SAC (Strategic Air Command), Mando Aéreo

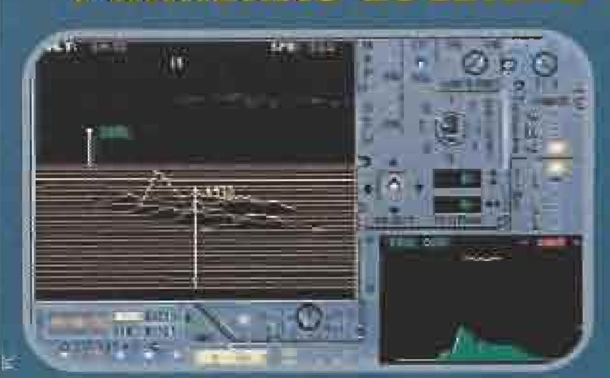
MEGAFORTRESS

Esta es la pantalla de presentación de «MegaFortress». Sobre el horizonte se alza su nombre y la fina silueta de nuestro bombardero.



Una impresionante vista exterior de nuestro bombardero en el momento en el que se dispone a iniciar una misión nocturna.

PRIMERAS ESCENAS DE ENTRENAMIENTO



«Megafortress» no es un simulador sencillo de manejar. Al principio parecerá que se nos cae el mundo encima y no damos a basto para hacer tantas cosas como es preciso. Si en todo simulador los entrenamientos son importantes, en éste son totalmente imprescindibles, de tal manera que es absurdo tratar de volar -no realizar alguna misión, simplemente alzar el vuelo...- sin haberse leído un poco el manual y haber practicado unas cuantas veces con el tutorial que inicia el manual.

Conocer a fondo todos los controles de los diferentes puestos de tripulación es también imprescindible, de otra manera nos pasaremos el rato pegados a la tecla de pausa y hojeando el manual sin saber qué hacer. Una buena idea es iniciar un vuelo de entrenamiento y no despegar, simplemente hacer un recorrido por los puestos de vuelo comparando la descripción que se hace en el manual con lo que vemos en pantalla, actuando sobre los interruptores para comprobar su funcionamiento. Ya sé que es un poco tedioso, pero de verdad que es la mejor manera de hacerse con el programa.

Una vez que hayamos seguido el tutorial, que es la primera misión, donde en realidad sólo se despega y aterriza, seguiremos con las diferentes misiones de entrenamiento.

Un hipotético modelo "stealth" del popular bombardero B-52 es el avión que sirve de base a esta completa y original simulación aérea.



Esta es la base de Nellis, al inicio de la "misión del vuelo del viejo perro". Realmente espectacular.



Esta es la imagen de nuestro avión, despegando de la base saudí de King Khelid.



Esta pantalla os muestra cómo cargamos el armamento en nuestro EB-52, seleccionando las armas.



La selección que debemos efectuar para una de las misiones del grupo "Red Flag", requiere un especial cuidado.

Nuestro cometido va más allá del simple pilotaje del aparato. La clave en muchas ocasiones estará en acertar con la ruta o el armamento correcto.

Estratégico de los EEUU, donde se le conoce como el "Buff", iniciales de Big Ugly Fat Fella, algo así como el "gran tipo gordo y feo", toda una definición.

Sin embargo los cambios en sus sistemas de armas y aviónica en general han sufrido profundas modificaciones, siempre adaptándose a los últimos avances tecnológicos, que han coseguido mantener el B-52 en la brecha.

VIETNAM Y EL GOLFO

Tras la época de la guerra fría, donde el B-52 era sinónimo de disuasión, le llegó la hora de probarse en combate en la guerra del Vietnam, donde se usó como bombardero clásico atiborrado con más de 50 bombas, llegando a transportar 20 toneladas de carga bélica.

Las misiones de los B-52 en Vietnam tienen su propia historia. En un principio, hasta que se empezó a operar desde bases en Thailandia, los "Buff" operaban desde la base de Andersen en la pequeña isla de Guam, donde llegaron a estar basados más de 200 B-52 en el clímax de las operaciones. Los vuelos hasta sus objetivos eran larguísimos, entre 12 y 15 horas, teniendo que cubrir 8850 Km. entre ida y vuelta. Los despegues con la carga máxima eran peligrosísimos, pues los cerca de 3 Km. de pista se les quedaban cortos, además sobre los tripulantes pesaba la carga psicológica de que si ocurría un accidente, dos de los tripulantes, navegante y radarista se debían eyectar por debajo del avión, con lo que si el accidente acontecía durante el despegue...

Durante la Guerra del Golfo se volvió a utilizar el viejo "Buff", un veterano de 40 años en el conflicto de la guerra ultramoderna, pero así es, sin apenas oposición aérea, que sigue siendo su peor enemigo, es el cacharro que tira más bombas, así de claro. Pero no pensemos que por ello está anticuado, pues los modernísimos sistemas de navegación, armas y detección de objetivos, entre los que podemos citar además de los clásicos HUD y FLIR, el LLTV, televisión de baja intensidad, recreada en la simulación, le confieren una magnífica capacidad de ataque.

El futuro que le aguarda al B-52 es incierto. Por una parte no deja de ser un aparato con muchos años a cuestas y pasamos años de desarme mundial, pero por otra, desaparecida la Unión Soviética, único país potencialmente enemigo de los EEUU que podía oponer una fuerza aérea potente, no tienen mucho sentido los modernos y sofisticados (y caros) bombarderos B-1 y B-2, cuando los B-52 pueden llevar mucha más carga.

En este sentido y para finalizar, citaré unas palabras del general de la USAF Curtis E. LeMay, "...Cuando al final vuele hacia el desguace el último B-1 dado de baja, la tripulación tendrá que volver a sus bases a bordo de un B-52. El "Buff" es eterno".

LAS MISIONES

En «Megafortress» disponemos de tres tipos distintos de misiones. Estas son: misiones "Red Flag", misiones sobre Irak y el "vuelo del viejo perro".

Las misiones "Red Flag" son todas de entrenamiento. Su acción se desarrolla en los alrededores de la base de Nellis, en una zona próxima a la ciudad de Las Vegas, que es el cuartel general de la USAF. El nombre de "Red Flag" se utiliza en la realidad para denominar a unos ejercicios que llevan a cabo los pilotos aventajados de la USAF. Es totalmente similar al "Top Gun" de la US NAVY aunque menos famoso. Por cierto que también tienen su propia película, titulada cómo no, "Red Flag" aunque más antigua y menos célebre.

En las misiones "Red Flag" nos entrenaremos paso a paso en todas las situaciones que luego nos encontraremos en las misiones de combate, desde el despegue, navegación, reaprovisionamiento en vuelo, –por cierto muy sencillo–, evasión de radares enemigos, evasión de aviones enemigos y un montón de tipos de bombardeo. Hay que hacerlas todas y por el orden en que vienen hasta que lleguemos al enfrentamiento con los Mig. A partir de aquí ya debemos dominar las artes del vuelo y de la navegación (alguna misión la habremos hecho unas cuantas veces...) y nos podremos enfrentar con misiones de bombardeo, y aquí creo que no pasa nada porque nos saltemos alguna.

Si estas misiones han resultado difíciles, no hay que desesperarse, evadirse de un Mig –no digamos de más de uno– sin armas es poco menos que imposible y tratar de ocultar una mole del tamaño del B-52, con ocho motorazos dejando un claro rastro de calor es casi pedir un milagro, por lo que la mejor forma de evadirse de un aparato enemigo es dispararle un misil antes de que él haga lo propio. Además resulta que tanto el combate como la evasión de los misiles enemigos es más fácil sobre Irak que sobre Nellis, por lo que si superamos con éxito el "Red Flag" podemos ir a darle duro sin muchos problemas a Sadam.

Las misiones sobre Irak representan acciones durante la Guerra del Golfo, y hay que decir que admitiendo el contexto del EB-52 como avión furtivo, son todas muy creíbles y muy lógicas. El orden propuesto para las distintas misiones sobre Irak resulta el más lógico en una progresión normal de la guerra, por lo que creo que lo mejor es seguirlo.

El "Vuelo del viejo perro" es una misión bastante difícil. Está basada en una novela, en la que el EB-52 se dirige a territorio Soviético para destruir unas importantes instalaciones militares. Aquí puede pasar de todo, y es aconsejable que solo se vuele esta misión cuando, tras haber superado el entrenamiento que nos proponen las misiones "Red Flag", hayamos arrasado por Irak.



Las misiones sobre Irak representan acciones sobre la Guerra del Golfo. En la imagen nos encontramos seleccionando una de las mismas.



Por supuesto, también nos será posible repostar en vuelo. Esta es una de las pocas cosas sencillas que podremos hacer en el juego.



A LOS MANDOS DE UN SUPERBOMBARDERO
MEGAFORTRESS

EL PROGRAMA

Nada más hojear su manual se aprecia que dominar éste «Megafortress» no va a resultar una tarea fácil. Lo principal característica que diferencia este simulador de otros semejantes es que está pensado para ignorar casi totalmente el teclado, trabajando exclusivamente con el ratón, periférico que se hace casi indispensable. Aunque es posible utilizar «Megafortress» con el teclado, resulta muy engorroso y poco agradable.

El simulador funciona totalmente con interruptores activos en pantalla. Esto es, si antes en un simulador para acelerar los motores, por ejemplo, había que buscar la tecla adecuada, en éste hay que localizar su interruptor y activarlo con el cursor. Este sistema es muy bueno en este tipo de simuladores, sobre todo porque da el máximo realismo, pero en situaciones donde hay que actuar rápidamente, resulta un sistema algo lento. De todas formas resulta más bonito e intuitivo pulsar el interruptor adecuado para bajar el tren de aterrizaje que tener que memorizar que es la tecla "G".

En «Megafortress» nosotros pasamos a ocupar todos los puestos de los tripulantes, piloto, copiloto, navegante, oficial de armas y oficial de guerra electrónica. Cada uno tiene su propia pantalla con sus funciones perfectamente definidas, y es a donde deberemos dirigirnos en función de lo que queramos o debamos hacer. Se dispone asimismo de la consabida cámara exterior, de funciones poco más que decorativas.

Ocupar todos los puestos y asumir todos los cometidos (y son muchos) tiene la ventaja de que somos los verdaderos protagonistas, pero a veces se nos acumulará el trabajo y echaremos de menos alguna ayudita...

Hay que decir también que aunque «Megafortress» es un simulador de avión, lo de menos trascendencia en el desarrollo del juego es precisamente el pilotaje, se podría decir que el piloto es el que menos pinta en el aparato, y de hecho comprobaréis que en las misiones de combate es precisamente el puesto donde se pasa menos tiempo.

La clave del «Megafortress» es acertar con la ruta y la navegación, utilizar las contramedidas electrónicas en su momento y seleccionar el adecuado armamento para cada objetivo. Aquí no valen los "looping", las maniobras evasivas ni los giros en pos del enemigo, estamos en la guerra electrónica. Todo se decide ante una pantalla –así es en la realidad– y apretando botones. Pero no penséis que que por ello es menos emocionante, pues os estaríais equivocando.



Una visión del objetivo enemigo enviada desde la cámara de televisión de nuestro misil AGM130, en modo guiado.



En este caso el blanco es un aeródromo enemigo que hemos centrado por medio del designador de objetivos de la cámara de televisión.



Una vez localizado el enemigo, nos disponemos a atacar sus torres de control con un nuevo tipo de misil, el AGM84E.

VIRTUDES Y DEFECTOS

«Megafortress» es un buen simulador, y aquí podríamos concluir todo comentario. No temáis, hablaremos un poquito más de los detalles.

Hay que insistir que no se trata de un simulador donde el vuelo (que no la acción) sea trepidante. Volar el EB-52 no es como volar un F-15 o un F-14; no es ni mejor ni peor, simplemente es distinto.

Una vez que tenemos este hecho muy presente podemos decir que la ambientación y el realismo logrados son sencillamente excelentes. El entorno de los puestos de los tripulantes es de una verosimilitud asombrosa y con un nivel de detalle al que pocos simuladores llegan. De hecho se podría decir que resulta algo así como manejar el avión a es-

CONSEJOS DE

El principal consejo de simulación que hay que dar es insistir en algo ya comentado, realizar todos los entrenamientos. De todas formas vamos a ver con más detalle algunos consejos para mejorar en nuestras misiones a los mandos del EB-52.

A la hora de seleccionar la misión, hay que leer la información que se nos da de la misma, sobre todo fijándonos bien en cuáles y de qué tipo son nuestros objetivos, pues será fundamental a la hora de seleccionar nuestro armamento.

Una vez elegida la misión pasamos a cargar nuestras bodegas y soportes de armas. El programa nos ofrece siempre un armamento por defecto. Este suele estar bastante equilibrado y por supuesto acorde con los objetivos a destruir. Al principio conviene no modificarlo y experimentar, luego veremos que resulta mejor elegirlo nosotros mismos. Para elegir las armas hay que referirse al manual, donde se explica cada una de ellas y para qué objetivos son idóneas, pero en líneas generales lo más practico a utilizar es:

- Contra radares el AGM-88 y el AGM-136.
- Contra objetivos terrestres poco protegidos –radares, lanzadores de misiles, cañones antiaéreos, torres de comunicación etc.– el AGM-84E, el AGM-64 y las bombas Rockeye II y MK-84.
- Contra objetivos terrestres protegidos –bunkers, hangares, centros de control etc.– el AGM-130 y la bomba MK-84.
- Contra objetivos terrestres muy protegidos el AGM-142.
- Contra pistas de aeródromos la bomba MK-84, el DAACM y el Durandal.
- Contra aviones en vuelo los misiles AIM-120 y AIM-9.

Una buena idea, sobre todo al principio que andaremos dudando si un arma es útil para una función o para otra, es agrupar las armas en bodegas o soportes según sus funciones, así por ejemplo podemos destinar uno de los soportes a misiles antiradar, otro a misiles contra blancos terrestres normales, y las bodegas a las bombas y misiles aire-aire. Esto no se hace así en la realidad pues siempre se busca una simetría en el reparto de pesos, pero nos podemos permitir esta concesión para no liarnos.

Cuando volemos misiones sobre Irak, en el "waypoint" 1 nos reaprovisionaremos en vuelo de un cisterna, por lo que podemos despegar con solo 50.000 lbs. de combustible, no arriesgándonos a sobrecargar nuestro aparato al despegue.

Una vez en vuelo, estudiaremos detenidamente la ruta propuesta, que no siempre resulta la idónea aunque nunca es mala. Hoy que tratar de buscar los puntos débiles rozando los alcances máximos de los radares antiaéreos hasta que penetremos directamente hacia nuestro objetivo.

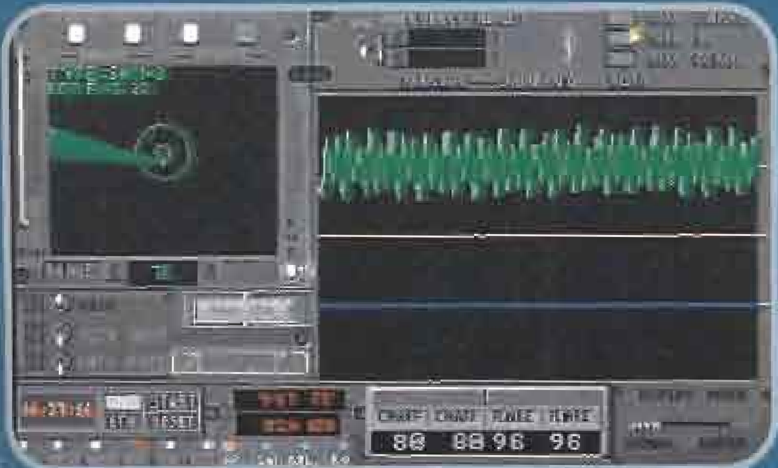
El rádar activo no conviene usarle demasiado, pues siempre nos delata, pero de vez en cuando es interesante activarle por un breve espacio de tiempo para descubrir sobre todo los cañones antiaéreos que se encuentren en nuestra ruta, que deberán ser eliminados. Con los lanzadores de misiles no hay que gastar armamento, hay que ir a por su rádar director, sin él no sirven para nada. La mejor forma de eliminarles con cierta seguridad es acercarse a su límite de detección observando nuestra posición en la pantalla del navegante, y lanzar por delante de nosotros uno (o dos si hay más de un rádar) misiles AGM-136, lentos pero de gran alcance. Si un rádar nos ha localizado, el mejor arma es el AGM-88, pero además convendrá mantener la distancia hasta que sea neutralizado.

Según el manual, lo ideal es que no nos localicen, esto francamente es muy difícil, hay que intentarlo volando siempre bajo (por territorio



Nos encontramos de regreso a la base King Khelid. Tenemos numerosos daños en los motores y en el sistema eléctrico.

S I M U L A C I Ó N



Un RADAR enemigo nos ha localizado y nos disponemos a interferirle. Será la única solución para salir con vida de la misión.

enemigo), a no más de 400 pies (usaremos el TAC para ello) y evitando las montañas y elevaciones usando los "waypoints" temporales en la pantalla del rádar de seguimiento del terreno del navegante. Por supuesto llevaremos todas las luces apagadas y el identificador en posición "off". Como lograr pasar inadvertido es difícil, a veces resulta más práctico ir creando un pasillo libre de elementos hostiles, por aquello de "quien da primero...", sin desperdiciar ningún avión enemigo que pillemos en tierra en aeródromos próximos, pues de lo contrario seguro que nos esperará a la vuelta.

▶ Cuando nos lancen misiles se nos empezará a acumular el trabajo, por una parte deberíamos ir al puesto del oficial de armas y eliminar el rádar director o de lo contrario nos seguirán disparando, por otra, en el puesto del oficial de guerra electrónica deberemos interferir el rádar, eliminar la señal infrarroja e interferir las comunicaciones si se producen. Además deberemos quitar el piloto automático, estar muy atentos a la pantalla de rádar y cuando el misil esté cerca, acelerar motores, soltar varios paquetes de "chaff" y bengalas y girar bruscamente tratando de esquivar el misil. Todo esto se complica aún más si ya hemos sufrido un impacto y tenemos que andar corriendo por el puesto del copiloto arreglando los problemas hidraúlicos o eléctricos y por el puesto del piloto apagando los motores incendiados. Son muchas cosas a la vez, pero con práctica se consigue. Volvemos a lo del principio, los entrenamientos...

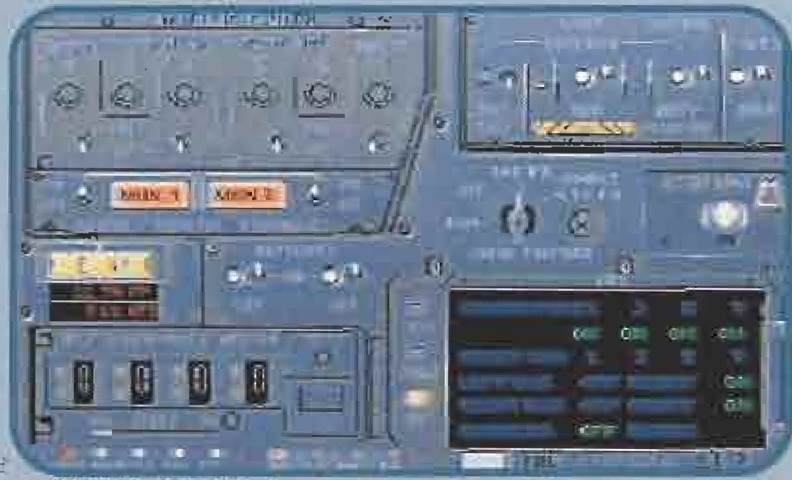
▶ Cuando las averías sean serias, habrá sistemas que dejarán de funcionar, será el momento de utilizar las baterías de emergencia, pero sólo durante el tiempo estrictamente necesario, sólo funcionan durante 20 minutos.

▶ Una vez sobre el objetivo y eliminadas sus defensas, buscaremos nuestros blancos principales, preferentemente con la cámara de baja luminosidad, seleccionando el armamento adecuado. Recordemos que cada arma requiere su técnica propia, otra vez al manual.

▶ Sólo nos queda regresar. Mucho cuidado con algún caza que se ponga a cola, quizás tengamos averías en nuestros sistemas de alerta, por lo que no hay que bajar la guardia. Al final debemos aterrizar. Cabe decir que vale más dar un par de vueltas que intentar un aterrizaje en una aproximación inadecuada y estrellarse. De verdad, sienta fatal.



Hemos terminado la misión con éxito, por ello somos recompensados por nuestros superiores con una efusiva felicitación.



Pantalla del puesto del copiloto. En el monitor hemos seleccionado información sobre el sistema eléctrico. Todo parece estar en condiciones.



En el puesto de navegante, hemos seleccionado la información referente a nuestra ruta de vuelo. Nuestro objetivo ya se encuentra a nuestro alcance.



Una de las múltiples visiones que tenemos desde nuestra cabina. Nos encontramos a punto de alcanzar nuestro próximo objetivo militar.

cala, pues los detalles como la lista de operaciones para el despegue o aterrizaje, las luces de navegación o anticolisión, las baterías de emergencia, los sistemas hidraúlicos, el sistema de transferencia de un tanque de combustible dañado a los otros y sobre todo las distintas averías que se producen en función del motor que resulte dañado están sacadas de la pura realidad, las cosas ocurren así.

En este sentido se han hecho pocas concesiones, por supuesto la cabina del piloto y el resto de consolas no son exactamente como las reales del B-52, pero claro, como éste es un EB-52... Además algunas de estas concesiones son incluso de agradecer, pues, por ejemplo, en la cabina del piloto se ha prescindido –y nos han librado también– de toda la instrumentación de los ocho motores, que en la realidad es un panel con ¡32 relojes!

Cualquier crítica a la verosimilitud lograda sería pedir rizar el rizo. Por decir algo, simplemente comentar que otro de los grandes pequeños detalles como la iluminación de la cabina, que se puede de apagar, hubiera quedado perfecto con un tono rojizo, como es en la realidad, aunque estoy seguro que no se utilizó por algún motivo práctico.

Todas las armas empleadas son auténticas y se comportan de un modo muy real, puedo asegurar que tanto los sistemas de designación de objetivos como de guía de armas están perfectamente representados, no estando en modo alguno exagerados. Solamente hay que exceptuar el caso del ataque a pistas de aeródromos enemigos, que se consideran destruidas simplemente con que acertemos con una bomba, y en fin, las pistas son grandes y el daño producido por un impacto no es definitivo.

La dificultad que caracteriza a «Megafortess» hace que sea imprescindible leerse el manual y practicar durante algún tiempo con el modo tutorial.

De todas formas tanto lujo tiene sus desventajas, puede que alguien se harte de tener que saberse casi de memoria a qué velocidad y altura hay que lanzar un misil Durandal, o si el AGM 136 es un misil antirádar o contra objetivos estándar, también tanta complicación de puestos, interruptores y botones nos exigen casi un estudio del manual, y en definitiva se trata de pasar un rato agradable.

El sistema de interruptores activos tiene además la desventaja de que en momentos de apuro, cuando hay que hacer varias cosas rápidamente, resulta fácil liarse, deambular de un puesto a otro y al final no hacer nada. Además al final hay que recurrir a manejar un poco el teclado y acaba resultando práctico aprenderse algunas teclas-atajo que nos facilitarán el trabajo.

Estamos sin duda ante un buen simulador, muy realista y con una ambientación bien lograda. Sus gráficos exteriores son buenos aunque tampoco son una maravilla, de todas formas sirven para poco. «Megafortress» es un simulador diferente, que satisfará plenamente a quien lo utilice, eso sí, sabiendo con lo que se va a encontrar. Si tuviéramos que buscarle algún defecto, éste sería su propia perfección y complejidad. Para algunos será bueno y para otros "una pasada" y así podríamos decir que lo peor de «Megafortress» es, quizás, él mismo.

J. F.



HEIMDALL — AMIGA





```
REM Cargador 'Heimdall'
REM Pedro José Rodríguez 15-1-92
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>1300272& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Salud infinita";a$:IF FNn THEN c%(106)=&H6046
INPUT"Oro infinito";a$:IF FNn THEN c%(142)=&H6006
INPUT"Llaves infinitas";a$:IF FNn THEN c%(146)=&H6006
INPUT"Matar al primer golpe";a$:IF FNn THEN c%(150)=&H6008
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,0000,45FA,0130,2649,32D8,B5C8,66FA,4ED3,2C78,0004
DATA 41FA,002E,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,0052
DATA 0839,0004,008F,E001,66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,48E7,0082,2C78,0004
DATA 42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100,4E75,4EB9,FFFF
DATA FFFF,0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,41FA,0010,397C,4EF9,0056,2948
DATA 0058,4EEC,000C,4BFA,0008,274D,01D6,4ED3,41FA,0016,33FC,4EF9,0007,5094
DATA 23C8,0007,5096,4EF9,0007,5000,4E91,41FA,0014,33FC,4EF9,0000,AC7A,23C8
DATA 0000,AC7C,4EF8,1000,303C,4E75,323C,6004,33C0,00C0,C59A,33C1,00C1,19E2
DATA 33C1,00C1,1A1C,33C1,00C1,1A56,33FC,600A,00C0,BD04,33C0,00C0,C512,33C0
DATA 00C0,6296,33C0,00C0,9D0A,33C0,00C0,C316,33FC,6002,00C0,CC70,33FC,6002
DATA 00C0,C418,33FC,6002,00C1,5C72,33FC,6008,00C0,714E,23FC,323C,00FF,00C1
DATA 09FE,30BC,4E71,4ED0,*
```

ROBOCOP 3 — AMIGA

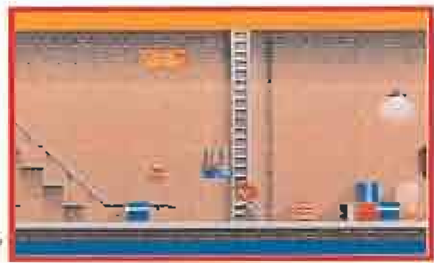


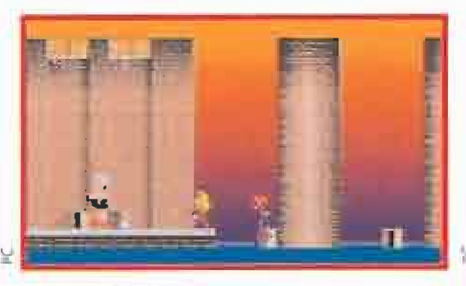


```
REM Cargador 'Robocop 3'
REM Pedro José Rodríguez 1-1-92
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>1209622& THEN PRINT"Error en los data!":END
PRINT"Este cargador proporciona:":PRINT
PRINT"Energía infinita en todas las fases";
PRINT" (tierra, carretera, aire y combate)"
PRINT"Munición infinita en las fases de aire"
PRINT:PRINT"Inserta el disco A de 'Robocop 3' en df0:"
start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,F000,45FA,0136,2649,32D8,B5C8,66FA,4ED3,2C78,0004
DATA 41FA,002E,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,0052
DATA 0839,0004,00BF,E001,66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,48E7,0082,2C78,0004
DATA 42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100,4E75,4EB9,FFFF
DATA FFFF,0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,41FA,000A,2948,00C2,4EEC,000C
DATA 21FC,4EF8,0300,0864,41FA,0016,43F8,0300,45FA,00A4,32D8,B5C8,66FA,4EF9
DATA 0000,8CB8,4EB8,0842,48E7,C0B0,41F9,0002,9000,303C,6004,323C,6006,0C50
DATA 4EB9,671A,0C50,5880,673A,0C50,1200,673E,0C50,000E,6754,4CDF,0103,4A80
DATA 4E75,33C0,0002,901A,33C1,0002,9990,33C1,0002,9A18,33C1,0004,FC6E,33C1
DATA 0004,FD04,33C1,0004,FE10,60D2,33FC,4E75,0002,01C4,60C8,33C0,0001,C7E0
DATA 23FC,2A3C,0000,0002,2490,23FC,012C,3085,0002,2494,60AC,33C0,0001,EEC4
DATA 33C0,0001,EF10,4279,0001,EF66,6098,*
```


ROLLING RONNY — ATARI









```
1    '*************************************************************
2    '*                    CARGADOR ATARI ST                      *
3    '*                    " ROLLING RONNY "                      *
4    '*             MARC STEADMAN Y JULIAN ROMERO                 *
5    '*  - ANTES DE TECLEAR EL CARGADOR CREAR UNA CARPETA AUTO -  *
7    '*************************************************************
10   FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
20   Z=3E5:FOR N=Z TO Z+224 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
30   POKE N,A: S=S+A:NEXT N:IF S<>&H15E4FD THEN ? "DATAS MAL":END
40   ? "VIDAS INFINITAS   (s/n) ";:D=120:P=&H6006:GOSUB 90
50   ? "ENERGIA INFINITA  (s/n) ";:D=128:P=&H600E:GOSUB 90
60   ? "DINERO INFINITO   (s/n) ";:D=144:P=&H6006:GOSUB 90
70   ? "TIEMPO INFINITO   (s/n) ";:D=152:P=&H6006:GOSUB 90
80   ? "INSERTA EL DISCO CON LA CARPETA AUTO":A$=INPUT$(1)
85   BSAVE "AUTO\ROLLING.PRG",Z,N-Z: ? "OK. HACER RESET":END
90   A$=INPUT$(1):IF A$="N" OR A$="n" THEN POKE Z+D,P
95   ? A$:RETURN
100  DATA 601A,0000,00C2,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
110  DATA 0000,0000,2A4F,2A6D,0004,202D,000C,0680,0000,0200,2200,D28D
120  DATA 0681,FFFF,FFFE,2E41,2B41,2F00,2F0D,4267,3F3C,004A,4E41,487A
130  DATA 0068,3F3C,0009,4E41,3F3C,0007,4E41,487A,0084,487A,0080,487A
140  DATA 0046,3F3C,0003,3F3C,004B,4E41,5040,2A40,2C55,203C,4E71,4E71
150  DATA 426E,1AE6,426E,1832,3D40,20CC,2D40,20CE,3D40,2220,2D40,2222
160  DATA 3D40,3610,2D40,3612,3D40,46C2,2D40,46C4,2E4C,91C8,4ED6,4155
170  DATA 544F,5C52,522E,2A00,2A1B,451B,7750,4F4E,2045,4C20,4449,5343
180  DATA 4F20,4F52,4947,494E,414C,2059,2050,554C,5341,2055,4E41,2054
190  DATA 4543,4C41,0000,0000,0000
```

ROLLING RONNY — PC





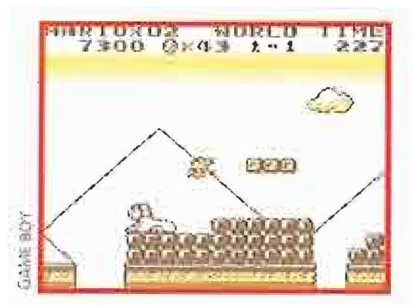


```
10 ' CARGADOR PARA EL ROLLING RONNY (PC, TODAS LAS TARJETAS)
20 '***** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *****
30 DIM D% (500):LINEAS = 14:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 30118 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"crolling.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CROLLING.COM, cárgalo antes del
    ROLLING RONNY para jugar con  energia y disparo infinitos."
140 DATA "E9EE001E5053558BEC8B460A8BD881EB6F648EDB813E"
150 DATA "FC31740C7506C706FC3190908BD881EB7165BEDB813E"
160 DATA "1A32740C7506C7061A3290908BD881EB10698EDB813E"
170 DATA "1532740C7506C706153290908BD881EBDD688EDB813E"
180 DATA "1532740C7506C706153290908BD881EB11678EDB813E"
190 DATA "3332740C7506C706333290908BD881EBF2688EDB813E"
200 DATA "0132740C7506C706013290908BD881EB7C698EDB813E"
210 DATA "0632740C7506C706063290908BD881EB89658EDB813E"
220 DATA "1532740C7506C706153290908BD881EBEC658EDB813E"
230 DATA "1532740C7506C7061532909058581FEA0000000043"
240 DATA "6172676120524F4C4C494E4720524F4E4E590A0D24FA"
250 DATA "B80000BED8BB1EB400B80EB600BB0301A384008C0E86"
260 DATA "000E1F891ED701B90ED901FBB409BADB01CD21BADB01"
270 DATA "CD27000000000000000000000000000000000000000"
```

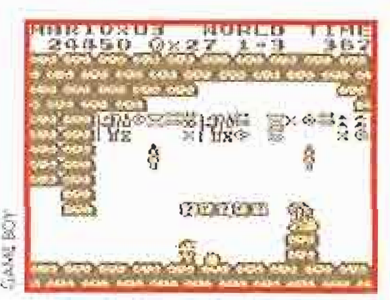


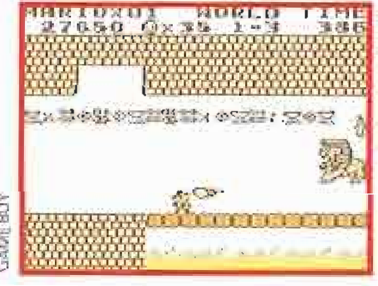
AUTÉNTICAMENTE SUPER

SUPER MARIO LAND


GAME BOY

GAME BOY


GAME BOY


GAME BOY

- GAME BOY
- Arcade

Si hay un personaje cuyo nombre repiten a gritos los consoleros de todo el mundo ese es el de Mario. Nuestro amigo tiene un pequeño problema con el malvado de turno. Su nueva misión es rescatar a la princesa Daisy de Sasaraland, un país antaño próspero que ahora está dominado por Tatanga, un monstruo espacial con aficiones de dictador bananero.

Si os decimos que todos los juegos de Mario son iguales, estaréis de acuerdo con nosotros, y si os decimos también que esto es bueno, también estaréis de acuerdo. En Nintendo encontraron hace años un filón: un personaje cuyas aventuras podían transcurrir en cualquier tipo de juego. Mario ha recorrido cientos de mundos en todo tipo de consolas y ordenadores y sus programas se han ido superando los unos a los otros continuamente. «Super Marioland» fue uno de los primeros títulos para la Game Boy y, por tanto, fue realizado con especial cuidado para no tener nada que envidiar a sus hermanos mayores.

Si buscáis un montón de fases en un genial y super divertido juego de plataformas lo habéis encontrado. Todas las características de las otras versiones las posee este cartucho. Su desarrollo es igual que siempre: saltar sobre los malos para matarlos, buscar lugares ocultos, coger setas para conseguir más energía.., en fin, lo que Mario suele hacer habitualmente en sus aventuras. Quizás lo único que desentone en el juego es que los enemigos no son especialmente brillantes a nivel de gráficos, pero bueno, se le puede perdonar.

Lo importante de verdad es que «Super Marioland» es todo un señor juegazo ante el que hay que descubrirse. Es adictivo, fácil de entender y de jugar.

J.G.V.




¡SI PICASSO LEVANTARA LA CABEZA!

ART ALIVE


MEGADRIVE


MEGADRIVE


MEGADRIVE


MEGADRIVE


MEGADRIVE


MEGADRIVE

- MEGADRIVE
- Programa de dibujo

«Art Alive» es el primer cartucho de consola que no es un juego. Bueno, que es un juego pero que no lo es. Creo que no nos hemos sabido explicar bien.

Dibujar puede ser un juego muy divertido y se supone que hacerlo con la Megadrive en la pantalla del televisor también lo será. Eso mismo, exactamente, es lo que podremos hacer con este nuevo programa de Sega.

Al igual que en casi todos los modelos de ordenador, una consola también lo es pero sin teclado, no podía faltar un buen programa de dibujo para una máquina tan popular como la Megadrive. «Art Alive» contiene prácticamente todas las posibilidades que podréis encontrar en una utilidad de diseño gráfico destinada al mercado doméstico. Lejos, por supuesto, de programas profesionales de grandes prestaciones y que no tendrían sentido en un cartucho destinado a los más pequeños de la casa.

La pega más importante que se le puede poner a «Art Alive» es que lógicamente es imposible grabar nuestras creaciones para retocarlas otro día o volver a verlas en el futuro. ¿Tan difícil habría sido incluir una batería en el cartucho para almacenar al menos un dibujo? La solución que nos proporciona Sega en el manual del juego es usar un video para guardar en cinta nuestras obras de arte.

«Art Alive» cuenta entre sus ventajas con una galería de personajes, entre los que no podía faltar Sonic, para usar en los dibujos que realicemos.

También hay varias animaciones, muy simples, que podremos retocar para dar movimiento a nuestras creaciones. Pero por otro lado faltan utilidades imprescindibles en el programa, como una lupa para magnificar el dibujo y darle retoques pixel a pixel, o varios tipos de letras para incluir textos en nuestras imágenes.

En fin, podemos recomendar «Art Alive» para los que se pasan el día con los lápices de colores en la mano, dibujando como locos.

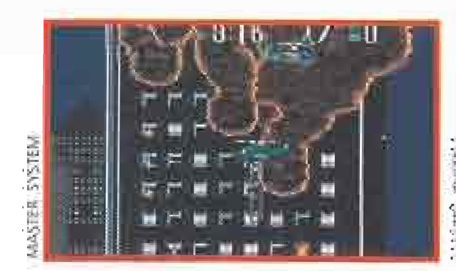
J.G.V.





AUTORESCATE

AIR RESCUE


MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM

- MASTER SYSTEM
- Arcade

En la ciudad de Toland se va a celebrar una importantísima Conferencia de Paz Mundial. Los dirigentes de los países más potentes del mundo acuden a la misma con la esperanza de resolver todas las guerras que azotan a la Tierra. Pero, desgraciadamente, un terrible suceso cambia el curso de la conferencia. La Liga para la Revolución Internacional, el LRI, un peligroso comando terrorista, se adueña de Toland, sembrando el pánico en sus calles y secuestrando a muchos dirigentes. Todo es un auténtico caos. La única salvación posible de los pocos dirigentes que quedan vivos es el rescate aéreo por medio de un helicóptero...

Así de fantástico es el argumento de «Air Rescue», un juego bastante irregular, de gran similitud con el conocido «Chop Lifter». Y decimos lo de irregular porque su jugabilidad es pobre, no en cantidad, pero sí en calidad. Cuenta con cinco pantallas muy variadas en cuanto a elementos, aunque lo malo es la ingobernabilidad del helicóptero que tenemos que guiar. Cada giro del mismo es digno de ataque cardíaco, porque no sabemos si va a resultar bien o vamos a dar con nuestros huesos en el asfalto, en los salientes de una oscura cueva o en la fría pared de un rascacielos. Los hombrecillos que tenemos que rescatar se hacen mucho de rogar y en más de una ocasión estamos a punto de desistir de nuestro cometido. Cada pantalla tiene su nombre especifico, así: "Descanso peligroso", en el que los incontrolables dirigentes pasan un día de relax en un parque de atracciones que está siendo atacado por la LRI; "Tormenta de fuego", un auténtico chaparrón de fuego lanzado desde un rascacielos; "La cuenta atrás", un ataque terrorista al aeropuerto de Toland; "Pánico en el océano", un húmedo naufragio de los dirigentes; y "La derrota de Darkstar", donde podemos derrotar al cabecilla de los terroristas.

Puede que el secreto para disfrutar totalmente de «Air Rescue», sea invertir muchas horas en el mismo. El caso es que esta vez los de Sega nos lo han puesto bastante difícil.

F.J.G.

LA PUNTUACION

"Jamás un helicóptero ha sido tan difícil de gobernar."

EN BUSCA DE UN BUEN ROLLO

NINJA GAIDEN

■ MASTER SYSTEM
■ Arcade

Ryu es un destacado miembro del clan Dragón Ninja, protector del Japón durante varias generaciones. Cuando un buen día llegó a su pueblo, casi no pudo creer la dantesca escena que apareció ante sus ojos. Todos los habitantes de la aldea habían sido cruelmente asesinados. Momentos antes de morir, el único superviviente de la masacre le contó lo ocurrido. El rollo sagrado del Bushido había sido robado por los secuaces del malvado Shogun de las Sombras que, como todo malo-malísimo que se precie de serlo, tiene una única aspiración; dominar el mundo, cosa que esperaba conseguir gracias a los poderes del pergamino sagrado.

Pero claro, nosotros no vamos a dejar impune el asesinato de nuestros amigos y mucho menos vamos a consentirle a ese Shogun como se llame, que llegue a decidir el destino de nuestras vidas a su antojo, así que lo única opción que nos queda es echarle valor e intentar recuperar lo antes posible el rollo del Bushido, devolviéndoselo a sus legítimos dueños.

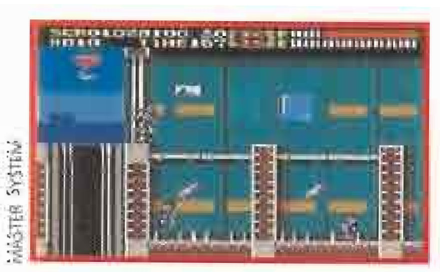
Hasta llegar a la morada del Shogun, donde se encuentra el robado Bushido, nos esperan ocho niveles plagados de villanos seguidores del malo de turno. Desde los bosques de la primera fase hasta el Castillo Sombrío de la última, tendremos que atravesar las ciudades de Tokio y Osaka, escalar el Monte Fuji, circular por gélidas cavernas de hielo y por infernales cuevas subterráneas en las que la lava derretida echará por tierra nuestras ilusiones más de una vez. Huelga decir que al final de cada nivel nos enfrentaremos con el ya conocido "gran jefe malo" de turno hasta llegar al Gran Malvado final.

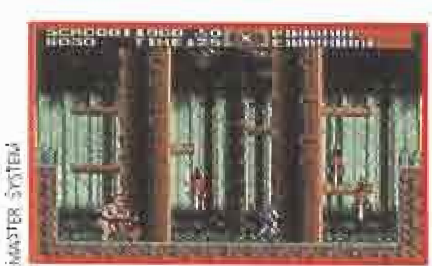
Aunque la originalidad no es precisamente la nota dominante de «Ninja Gaiden», lo que también es cierto es que a través de todos los niveles del juego, nos lo podemos pasar "pipa" quitándonos de en medio a pistoleros, ninjas, demonios, samurais y toda clase de "tipejos" que nos salgan al paso.

F.D.L.











¡COME, COME!

THE CHESSMASTER

■ SUPER NINTENDO
■ Estrategia

Hemos de reconocerlo. No somos Karpov. Ni siquiera somos unos jugadores medio decentes. Es más, cualquier jugador con un mínimo de experiencia, nos dejaría a la altura del betún en esto del ajedrez. Pero, aunque sabemos que no estamos llamados a ser los nuevos campeones mundiales, la verdad es que somos capaz de mover las piezas con un cierto conocimiento y nos gusta. Y más, si lo hacemos con el «Chessmaster» de Super Nintendo.

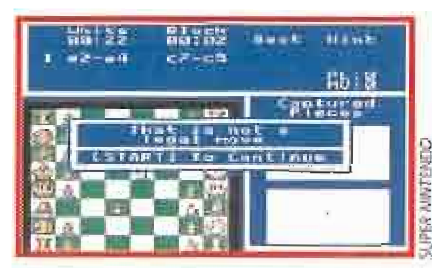
Los que seáis unos empedernidos aficionados a matar marcianos, guerrilleros, o lo que se tercie, ya podéis dejar de leer este comentario porque, obviamente no os va a interesar en lo más mínimo. Los que, por el contrario, penséis que no todo en la vida consiste en matar a sangre fría a los enemigos que aparecen en vuestras consolas, tenéis en este juego un buen aliado con el que pasar una de esas tardes en casa en las que no sabéis lo que hacer. Ya que, lógicamente, de un cartucho como este no se puede comentar demasiado (el ajedrez es el ajedrez, y punto). Si se puede hacer mención de todas las posibilidades que el juego ofrece a través de una larga serie de opciones, de las que enumeraremos las más destacadas. El menú de opciones viene dividido en dos partes: "Action Menu" y "Setting Menu". En el "Action Menu", se muestran todas las opciones relacionadas con la acción del juego como: jugar contra la consola o contra otra persona; recibir recomendaciones de jugadas a realizar; cambiar las fichas con tu contrincante; o el "Autoplay", una opción realmente interesante con la que podremos ver al «Chessmaster» luchando contra sí mismo, lo cual nos permite observar como escapar de una jugada de la que no hemos sabido salir. En el "Setting Menu" elegiremos, nivel de juego desde principiante a gran maestro; la presentación en pantalla del tablero, en dos o tres dimensiones, en perspectiva frontal o lateral; el set de piezas, normal o Fantasy; si queremos que la máquina consulte o no su libro de jugadas, si queremos que nos enseñe a mover, poner o quitar música, etc.

No sabemos si los programadores de Mindscape han pretendido que «Chessmaster» llegue a ser el juego de ajedrez definitivo. Pero por lo menos van por buen camino.

F.D.L.

LA PUNTUACION

"Un juego que pondrá a prueba tus habilidades en ajedrez."



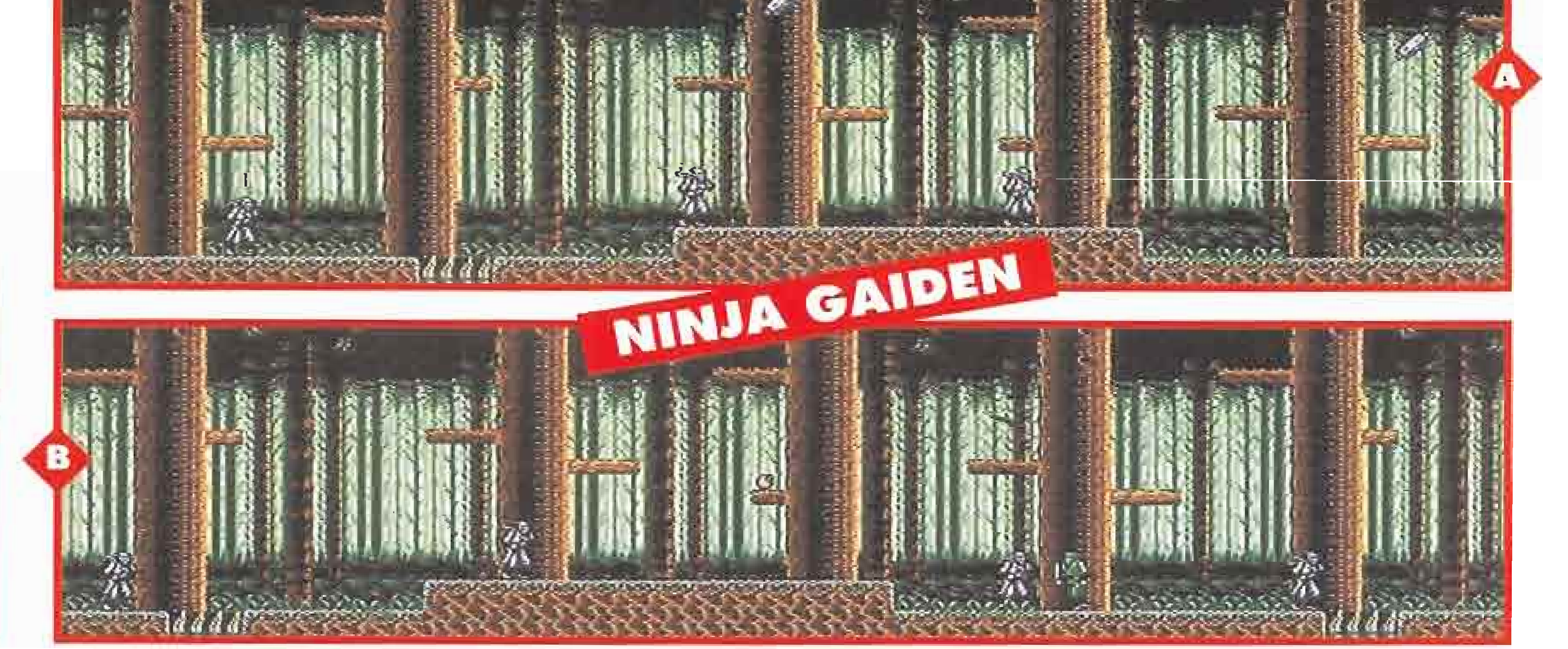












EL MISMO PERRO CON DISTINTOS COLLARES

BURNING FORCE

- MEGADRIVE
- Arcade





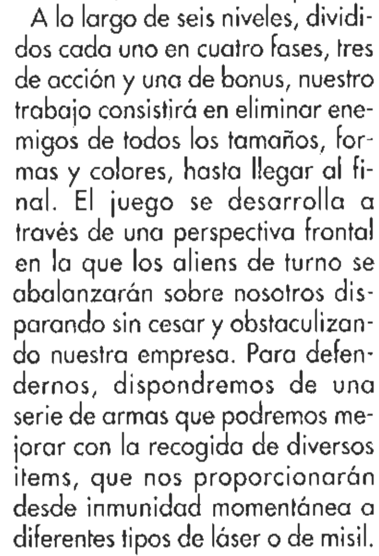


En el futuro, la Tierra ya no es un planeta habitado tal y como hoy lo conocemos. Su superficie es ahora utilizada como campo de entrenamiento por la omnipresente Universidad Terrestre, en la que ya no se estudian carreras como Derecho o Periodismo; lo que en estos momentos está de moda es tener el título de "Luchador Espacial", para lo cual hay que superar una serie de pruebas de graduación, que echarían para atrás al más pintado. Hiromi, es una estudiante que sueña con convertirse en piloto espacial, y nosotros seremos los encargados de que sus sueños se hagan realidad.

Cuando te pongas a jugar con este cartucho, inmediatamente te darás cuenta que, aunque en principio el argumento indica que nos vamos a encontrar con algo nuevo y original, la triste realidad nos hará salir de nuestro error para comprobar que, una vez más, la historia se repite.







A lo largo de seis niveles, divididos cada uno en cuatro fases, tres de acción y una de bonus, nuestro trabajo consistirá en eliminar enemigos de todos los tamaños, formas y colores, hasta llegar al final. El juego se desarrolla a través de una perspectiva frontal en la que los aliens de turno se abalanzarán sobre nosotros disparando sin cesar y obstaculizando nuestra empresa. Para defendernos, dispondremos de una serie de armas que podremos mejorar con la recogida de diversos items, que nos proporcionarán desde inmunidad momentánea a diferentes tipos de láser o de misil.

Una vez más -¡cómo no!- nos tocará despachar a unos cuantos enemigos finales, cuando hayamos superado la tercera fase de cada nivel. Pero no os penséis que el juego es malo, no. El movimiento, así como los gráficos y el sonido, están bastante conseguidos. El único, pero muy importante, defecto que tiene «Burning Force» es que no tiene ni pizca de originalidad, y aún más cuando nos damos cuenta que el juego es practicamente una copia del archiconocido «Space Harrier». La verdad es que no creemos ser demasiado exigentes cuando solicitamos algo más de novedad en nuestros cartuchos, ya que uno empieza a cansarse de que le tomen por tonto cuando lo único que hace es acumular en su "juegoteca", varios cartuchos con el mismo programa en su interior, pero con nombres totalmente diferentes. ¡Más originalidad, por favor!.

F.D.L.

LA PUNTUACIÓN

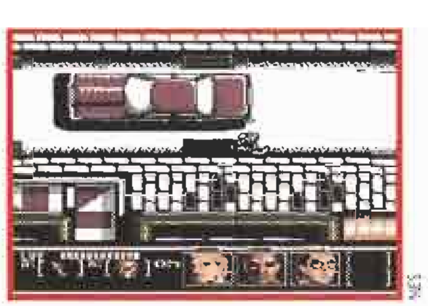
"Sólo recomendado para coleccionistas empedernidos."

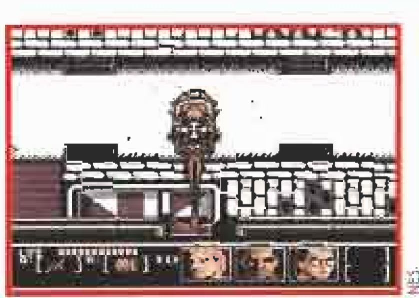
MUY, PERO QUE MUY CIERTO

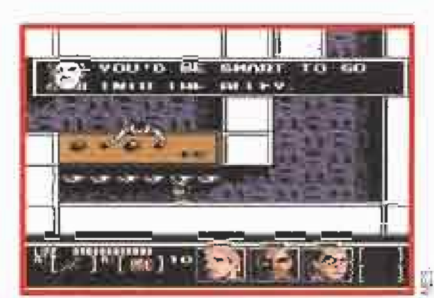
MISSION IMPOSSIBLE

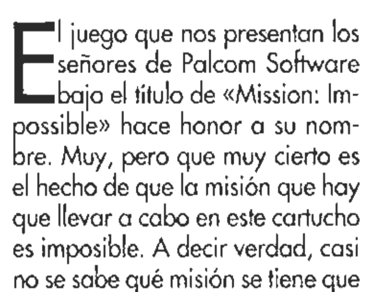
- NES
- Arcade











El juego que nos presentan los señores de Palcom Software bajo el título de «Mission: Impossible» hace honor a su nombre. Muy, pero que muy cierto es el hecho de que la misión que hay que llevar a cabo en este cartucho es imposible. A decir verdad, casi no se sabe qué misión se tiene que cumplir... Exageraciones a un lado, «Mission: Impossible» nos cuenta una historia un poco complicadilla. Resulta que han secuestrado a un tal doctor "O" y a su secretaria. Por lo visto, el primero es algo corto, a pesar de ser toda una eminencia en secretos del ejercito americano, siendo la mujer la única que les puede sacar las castañas del fuego. Y lo que hace esta fémina es llamar a los mejores superagentes que existen en el mundo.., o sea, a las Fuerzas Misión Imposible. Ya se pueden ir preparando los Siete Siniestros, que son los que cometen el delito, porque la que les va a caer encima va a ser fina.

El rescate se desarrolla en una calle llena de todo tipo de objetos, humanos incluidos. Cuidado con los coches que la atraviesan a toda velocidad, un golpe de los mismos os pondrán fuera de juego. Del mismo modo, si por intentar defenderos de un posible agresor le matáis antes de aseguraos si es bueno o malo, en caso de que sea un simple civil estaréis automáticamente eliminados de la partida. Pero todo cambia cuando tenéis que internaos en las casas de la calle. Allí están los verdaderos enemigos, que os despistarán, si es que no os matan antes. Enfrentarse a nombres tan complicados como Neo Knight, Iron Claw, Willie el Demonio del Agua, Slash Stilleto, Sigfried Sniper, necesita de los mejores agentes de que dispongamos, como Max Harte, Grant Collier o Jim Phelps.

Si vamos a lo que os interesa, es decir la jugabilidad de «Mission: Impossible», mejor que terminemos pronto. El muñequillo que manejamos desde una desastrosa vista de pájaro, que lo único que provoca es que nos equivoquemos continuamente, es incapaz de saber qué tiene que hacer para atrapar a todos los malos. Salvo por iluminación divina, es muy difícil descubrir qué objetos, de los que están repartidos por la pantalla, son perjudiciales o beneficiosos para nuestro cometido. Y así podríamos seguir, comentando la infinidad de fallos con que cuenta este arcade. Tal vez, para muchos de vosotros no sea tan lamentable, pero bueno, sobre gustos no hay nada escrito. Lo que es seguro, es que este comentario no se autodestruirá en cinco segundos...

F.J.G.





BIENVENIDOS AL SIGLO XXV

S.T.U.N. RUNNER

- LYNX
- Arcade





Recorrer los túneles que horadan el subsuelo de la gran metrópoli es algo destinado sólo a los mejores pilotos de naves Stun. Tu misión es recorrer los circuitos subsidiarios para conseguir clasificarte para la gran final. Unicamente los que tengan la suficiente sangre fría serán capaces de llegar hasta la parrilla de salida.

De todas las versiones que hemos visto de «S.T.U.N. Runner», esta es la mejor. La verdad es que esto no es decir mucho en favor de un juego que nunca ha conseguido ser demasiado apreciado. «S.T.U.N. Runner» es uno de esos programas que es difícil encajar en alguna categoría. La idea de viajar en una super nave por una colección de túneles plagados de peligros y trampas no está mal, pero su mayor problema es que la velocidad a la que se desarrolla el juego no permite que lleguemos a disfrutar de los circuitos. Si vamos despacio se acaba el tiempo y si vamos a la velocidad necesaria nos tragaremos la mayor parte de los obstáculos.

Atari consiguió una máquina original, cuyos defectos debían haber sido corregidos en una segunda parte, que ahora intenta trasladar a la Lynx. Salvando las diferencias, el resultado ha sido bueno pero, la dificultad del juego es tan enorme que se hace aburrido al cabo de unas pocas partidas.

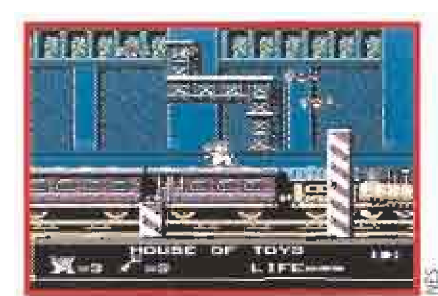
J.G.V.



VAMOS A LA CAMA

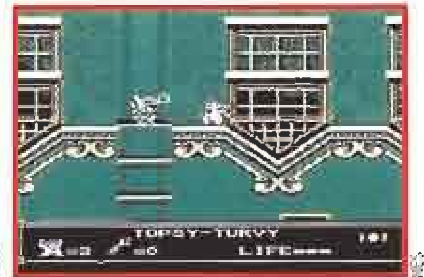
THE DREAM MASTER

■ N.E.S.
■ Arcade













La verdad es que este juego es ideal para la época del año en la que os escribimos estas líneas. ¿Por qué? Pues porque estamos en verano y, en teoría, es cuando más podemos descansar, relajarnos, levantarnos a las mil y dormir unas siestas de campeonato. Por esto, «Little Nemo, The Dream Master», es decir, el pequeño Nemo, el maestro del sueño, es el divertimento ideal para esos momentos en los que no sabemos si estamos dormidos o despiertos, si soñando cosas agradables, o las más horribles pesadillas.

La historia de este pequeño y bello durmiente es "de sueño"; resulta que el pobre se pone a dormir y el rey de un país llamado Slumberland (¡vaya nombrecito!), le invita a visitar su castillo (¡qué raro..!). Pronto se entera del nombre del monarca, ni más ni menos que Morfeo (como el dios de los sueños), y con la misma rapidez le cuentan que ha sido secuestrado por un malo muy malo, o sea, el Señor de las Pesadillas. La única salida de nuestro dormilón para volver al mundo de la realidad es salvar a Morfeo y de paso, y si le sale todo bien, ligar con su hija, que ya se sabe que cuando uno está soñando puede hacer más o menos lo que se le antoje...

Pero para hacer todo esto tiene que recorrer infinidad de fases, ocho en total, y enfrentarse a todo tipo de enemigos (¡ojo!, que los más "suaves" son unos esqueletos voladores que aparecen cuando menos nos lo esperamos). Little Nemo avanza por los mundos de Dios, mejor dicho, del rey Morfeo, en los que se encuentra con setas enormes, cataratas interminables, muros inmensos, subterráneos profundísimos, etc... Se lo pasa tan bien que tiene tiempo para disfrazarse de distintos personajes, para superar con menos dificultad los retos que le impone el Señor de las Pesadillas. Su mejor arma son los caramelos que su mamá le dejó en su mesilla de noche, antes de acostarse, y que en sus sueños/pesadillas los utiliza para quitarse de complicaciones de la manera más dulce que puede.

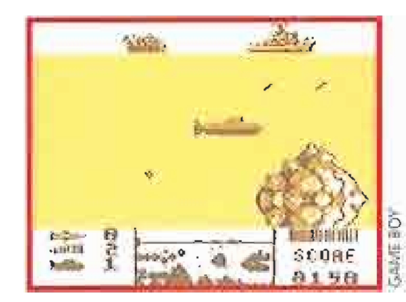
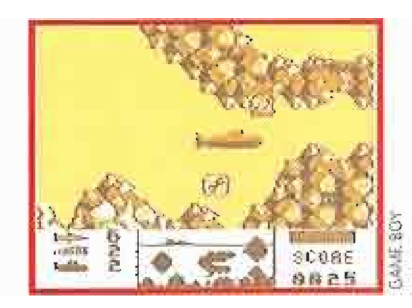
Todo en «The Dream Master» es de ensueño: sus gráficos, su jugabilidad, su musiquilla, sus personajes buenos, sus personajes malos, sus animaciones, etc... La única pega que observamos en este videojuego la encontramos en los "scrolles" del juego, que en muchas ocasiones fallan más de lo que deberían. Pero bueno, tal vez esto sea porque no sabemos si estamos soñando con los angelitos o viviendo una pesadilla.

F.J.G.



UN PEZ "COLORAO"

THE HUNT FOR RED OCTOBER

■ GAME BOY
■ Arcade

El Séptimo Arte ha sido, es y será fuente eterna de inspiración para los programadores de videojuegos (tal vez dentro de poco salgo a la venta el juego de «Casablanca», aunque un poco tarde...). Bromas a un lado, la industria del cine tiene un "no se qué", que la hace objetivo predilecto de las grandes compañías de entretenimiento. Si las películas han sido amenas, han tenido éxito y, para colmo, sus argumentos se adaptan bien a un posible juego, ¡bingo! Casos hay para parar un tren, incluso el AVE, pero no vamos a parar ni éste ni nosotros en citaros la infinidad de títulos al respecto.

Donde sí nos vamos a parar va a ser en «The Hunt For Red October», aunque rápidamente debemos ponernos en marcha otra vez, porque la persecución a la que se ve sometido el submarino protagonista de la historia no le permite paradas prolongadas. La "peli" iba de un submarino ruso que es constantemente perseguido por un barco americano.

Como ya habéis visto que nos gusta mucho el cine, vamos al juego. Esta aventura de la Game Boy está bastante. Su única "gran" pega es lo difícil que es jugarla. Tiene ocho niveles, aunque con tres va de sobra, para comprobar lo completo que es... Nosotros somos el submarino, el que más palos se lleva, que sortea toda clase enemigos y de obstáculos, que tiene que coger una serie de bonus para cargarse de energía, de munición y de vidas, y que en muchísimas ocasiones no sabe por dónde tiene que avanzar. El único consuelo que le queda es optar por hacerse invisible ante los ojos de todos. El caso es que las armas de que disponemos son muy eficaces, pero nos sirven de muy poco cuando nos llueven (un poco difícil en el agua, pero bueno...) miles de disparos.

Sus gráficos y decorados ambientales están muy conseguidos, al igual que la música. La jugabilidad, lo dicho, muy discreta. Con todo, «The Hunt For Red October» está muy potable, por eso de desarrollarse debajo del agua.

F.J.G.

LA PUNTUACION
ORIGINALIDAD
ADICCION
GRAFICOS
ANIMACION
SONIDO
DIFICULTAD

"Buena película y buen juego, lástima su gran dificultad"

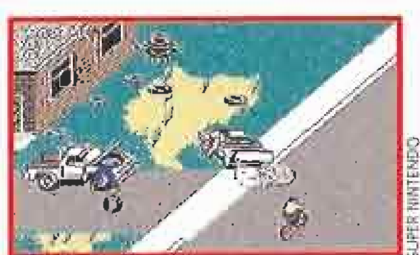
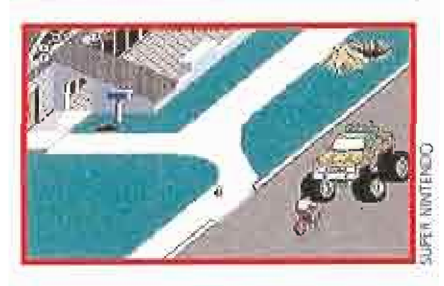
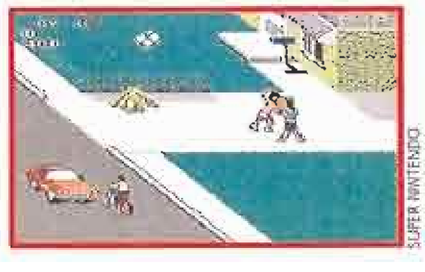
THE DREAM MASTER

MUSHROOM FOREST

JUEGO DE PAPEL

PAPERBOY 2

- SUPER NINTENDO
- Arcade

La verdad es que últimamente recordamos demasiado el ayer a la hora de hacer comentarios. Y es que, "cualquier tiempo consolero pasado fue mejor...". Y, ¿por qué os contamos estas cosas?, os preguntaréis. Pues porque se nos ha impuesto la difícil tarea de comentar un legendario juego, que nos presenta una novísima consola, como es la Super de Nintendo.

¿Qué os podemos decir de «Paperboy» que no sepáis vosotros ya? Pues os lo vamos a decir... Fue una de las mejores recreativas que recuerdan los recreativos del mundo entero. Te divertías mucho repartiendo periódicos y salvando todo tipo de obstáculos. Y, en definitiva, el chavalín era más salado que las pesetas. ¿Y qué es lo que ocurre ahora? (hoy nos ha tocado el día preguntón). Pues que los de Nintendo han lanzado una segunda entrega del repartidor, que sí, que es muy divertida, muy entretenida, se juega bastante bien, pero no aporta nada con respecto a su antecesora. A lo peor nos estamos poniendo demasiado duros con un juego que por lo menos no aburre, pero es que nadie se merecía esto. Parece como si se hiciera carne el verbo de, "cría fama y échate a dormir". En otras palabras, programa un juego un poco adictivo y olvídate de mejorarlo.





¿Qué cambios existen en esta nueva versión? Pues muy pocos. Para que puedan jugar también las féminas, o sea vuestras novias, podemos optar por elegir a una repartidora o "papergirl". Lo hace igual de bien que el chico, pero es rubia y lleva coleta... También, en la modalidad de "dos jugadores dos", resulta que, al final, cuando tenemos que recorrer una especie de pista americana, podemos hacerlo los dos jugadores ala vez, y no de uno en uno. Y pocos más cambios. La gente de Mindscape ha dividido «Paperboy 2» en tres semanas de reparto. Muchas casas, muchos buzones, muchos obstáculos como perros, zanjas, fantasmas, carritos de nene, ruedas locas, disparos, coches.., muchos saltos espectaculares, mucho de todo, pero algo le falla.

Lo malo es que tal vez este fallo que os comentamos venga del buen recuerdo que tenemos de la primera versión, que aunque no era un clásico con todas las letras, por lo menos lo intentaba. Y esto es algo a tener muy en cuenta a la hora de programar y lanzar un nuevo juego al mercado. Un mercado, como es el de los videojuegos, en el que a nadie se le pasa nada y muy pocos veces se perdonan los errores...

D.M.L.



EL HIJO DE ODIN

VIKING CHILD

- LYNX
- Arcade de plataformas




Cuenta la leyenda que un héroe vendrá a enfrentarse al malvado dios Loki. Un hijo del Norte, valiente y decidido, que liberará al mundo del poder del temible hermanastro de Odin. Ese día ha llegado y tú eres el elegido.

Para acabar con Loki necesitarás, en primer lugar, una Lynx y luego algo que ya sabemos posees: habilidad. «Viking Child» es un juego de plataformas que salió en versiones para Atari y Amiga hace ya un par de años.

Su desarrollo es muy sencillo, ya que no consiste más que en avanzar hacia la derecha de la pantalla, saltando de plataforma en plataforma, y matar a espadazos a quien se nos ponga por delante. También tendremos que recoger las monedas que dejan caer los malos porque con ellas podremos comprar armas en las tiendas que hay por el camino.

«Viking Child» no es demasiado original y recuerda mucho al conocido «Wonder Boy». Lo que ocurre es que este juego de Lynx cuenta con dos caracteristicas muy interesantes: es adictivo y está muy bien hecho.

J.G.V.





TERMINATOR 2:
Schwarzenegger digitalizado

Midway no se ha comido el tarro a la hora de transformar la película «Terminator II: Judgment Day» en juego para máquinas recreativas. Aquí no hay gato por liebre: todo transcurre tal y como en el film, y la propuesta es, simplemente, protagonizar algunas de las más espectaculares escenas de acción del largometraje.

Leyendo los créditos nos lo empezamos a imaginar (Schwarzenegger, Linda Hamilton, Edward Furlong, Robert Patrick...), escuchando las voces reales de los protagonistas (versión original sin subtitular) lo comprobamos, y viendo las imágenes digitalizadas de cyborgs y compañía lo terminamos de confirmar, (entre pantalla y pantalla del juego, cachito de peli para los desmemoriados).









Terminator T-1000, un cyborg auténticamente peligroso

En la primera pantalla de «Terminator II: Judgment Day» los habitantes de la tierra están en guerra contra las máquinas. Tres mil millones de humanos perecieron el 29 de agosto de 1997 (el día del juicio final) y los supervivientes del holocausto nuclear, en la primera década del 2000, no han encontrado la paz: los robots han demostrado ser igual de destructivos, o más, que los "animales racionales". Para pasar a la segunda pantalla debes acabar con todas las máquinas (incluido el jefe, que es el último y el más peligroso) con la ayuda de una metralleta que vibra y que te avisa, con dos luces de colores verde y rojo, cuando estás disparando y cuando te dan los enemigos. Entre los robots y tu arma, sólo hay una pequeña barricada y unos guerrilleros humanos a los que no debes matar (en realidad tampoco importa mucho, ya que sólo saben molestar y quejarse cuando les aciertas con tus balas, y por acabar con ellos la máquina te descuenta pocos puntos).

A estas alturas del juego, antes incluso de pasar a las siguientes pantallas (seis en total), ya te habrás dado cuenta de que el principal defecto de este «Terminator II» es su rapidez, se termina la energía demasiado pronto. Por muchos elementos que recojas de la pantalla (morteros, escudos, rayo-plasma...) tu existencia será vista y no vista. De todas formas, no te preocupes, poco a poco, irás "aprendiendo" algunos trucos que te permitirán prolongar paulatinamente el tiempo de lucha (un ejemplo: hay que disparar a los robots justo en el momento en que tuercen su "metálica figura").

«Terminator II: Judgment Day» el juego y la película terminan de la misma forma: con la destrucción en unos astilleros del T-1000, la versión más moderna y avanzada de los exterminadores, la de tecnología más desarrollada y peligrosa. La cosa no es fácil porque esta última pantalla, la de la batalla final, hay que pasarla de una sola vez. Lo primero que tienes que evitar es que T-1000 consiga matar al joven John Connor. Disparando con tu metralleta al nitrógeno líquido podrás congelar al mutante, a continuación deberás provocar una auténtica orgía de destrucción acabando con todo bicho que aparezca en el monitor y, finalmente, terminar para siempre con el T-1000 recordando que si no escapas con rapidez la explosión puede eliminarte en el último momento, cuando estabas a punto de cumplir el objetivo: salvar la vida de John Connor, el niño que cuando sea adulto encabezará la revolución contra la tiranía de las máquinas.

S.E.A.

SOLVALOU
Polígonos de guerra

Es posible que cuando el equipo creativo de Namco diseñó el «Solvalou» (¡vaya palabreja!) lo hiciera pensando en demostrar que la geometría también puede ser algo divertido, aparte de un motivo para amargar las vacaciones de verano a los estudiantes expertos en suspender las matemáticas. Parecido a otros juegos existentes en el mercado (la segunda parte del «Star Blade», por ejemplo), llama la atención especialmente porque todos los elementos que lo integran se pueden reducir a polígonos. Pese a su aparente sencillez, la complejidad es alta y necesita un procesador matemático muy rápido, lo que le obliga a funcionar con tres placas, cuando la mayoría de los juegos para máquinas recreativas "caben" sin ningún tipo de problemas en una.

Al principio sencillo, al final complicado

«Salvalou» se maneja con un joystick del tipo de los simuladores de vuelo. Con poco espacio para mover la nave, a veces da la sensación de que vas de acompañante, ya que el juego "te lleva solo" y el mando sólo permite optar entre cuatro direcciones (arriba, abajo, derecha e izquierda). De todas formas, que nadie se llame a engaño: al principio es sencillo pero según vas superando las diferentes pantallas se complica bastante; si tan difícil como un milagro es estrellar la nave mientras vas por los campos de polígonos, casi tan raro es encontrar a un "jugón" que agote las pantallas sin ver como el aparato es abatido por las armas enemigas.





Para disparar, contamos en el joystick con dos botones: uno para destrozar las fuerzas terrestres de la máquina y otro para las aéreas. La tarea del piloto es diáfana: destruir a cualquiera que aparezca en el punto de mira y evitar que cualquiera que aparece en el punto de mira le destruya. Mientras se conserven los siete escudos de que se dispone por pantalla no hay problemas, cuando se terminan..., kaput. Lógicamente es posible aumentar las vidas, granadas o disparos según se desarrolla el juego por los métodos habituales. Pero no lo olvides: la primera pantalla es muy fácil pero..., cuando entras en el túnel las cosas se complican. Muchos lo empiezan y pocos son los elegidos para terminarlo.

S.E.A.







Elaborado con el asesoramiento técnico de Jorge Taylor y la colaboración del salón recreativo Gran Vía 51 de Madrid.



SPACE PIRATES

Contra el Capitán Garras y su brigada negra

La Colonia Luna está en peligro. Ha sido invadida por una potente nave venida de las estrellas, la "Dragón Negro", y sus habitantes secuestrados por el malvado capitán Garras y la siniestra Brigada Negra. La Galaxia entera está amenazada, el delincuente posee el "cañón rompe-astros" y para armarlo lo único que necesita son algunos cristales perdidos en el espacio.

Sólo un "Star Ranger" de "mano rápida y ojo agudo" es capaz de parar los pies a tan peligroso delincuente, rescatar a los prisioneros y encontrar los cristales antes que Garras. ¿Quieres ser tu? Pues entonces no tienes más remedio que gastar tu dinero en el «Space Pirates» de American Laser Games.

Mejorando el «Mad Dog MCcree»

Los antecedentes de este juego habría que buscarlos en el «Mad Dog McCree» (ver número 46 de Micromanía), ya que ambos se desarrollan en ambientes filmados con personajes de carne y hueso, lo que otorga al sistema mayor realismo que cualquier otro existente en el mercado. Si el viaje al salvaje Oeste que nos proponía «Mad Dog McCree» era tremendamente espectacular, la guerra de las galaxias en que nos sumerge «Space Pirates» no le va a la zaga. Todo lo contrario, en muchos aspectos es incluso superior.

Lo primero que se agradece es que los personajes hayan sido doblados al castellano –aunque sea en su versión centroamericana, como en los viejos seriales televisivos de los años 60–, ya que entenderles es clave en el desarrollo del juego. También es mejor el monitor, que al dividir la pantalla en cuadrículas más pequeñas resulta más preciso y permite al jugador disparar a figuras de tamaño más reducido. Y, por último, reseñar la calidad de la pistola, de diseño más logrado y que no necesita ser enfundada cada seis tiros para poder seguir acabando con el Capitán Garras y sus secuaces. Una música martilleante y, en general, unos sonidos impactantes ayudan a entrar en situación.

Si en el «Mad Dog McCree» nos entrenábamos disparando botellas, en el «Space Pirates» lo hacemos con asteroides antes de introducirnos en la "Dragón Negro" para liberar a los habitantes de la Colonia Luna. Es en este momento cuando comienza verdaderamente la aventura (¡y no olvides que para abrir las puertas de la nave debes disparar cuando la figura esté en color verde, no rojo!). La misión se verá coronada por el éxito cuando termines con el Capitán Garras, al que te enfrentarás en la última pantalla del juego después de haber eliminado a su Brigada Negra. Un argumento muy propio de George Lucas y su saga de la «Guerra de las Galaxias» sin el cartel de "continuará" al final de la película. En el «Space Pirates» no hay término medio: o acabas con los bandidos o ellos acabarán contigo, Star Ranger.

S.E.A.













En «Space Pirates» te espera mucha acción. Ejerciendo de "Star Ranger" tendrás que enfrentarte a la siniestra Brigada Negra, dirigida por el malvado Capitán Garras. Su objetivo de invadir la Colonia Luna se ha cumplido. Ahora, el tuyo es liberarla.

Elaborado con el asesoramiento técnico de Jorge Taylor y la colaboración del salón recreativo Gran Vía 51 de Madrid.



Por Santiago Erice

DE PELIGROSA GIRA ESPAÑOLA

MICHAEL JACKSON

El 18 en Barcelona, el 20 en Oviedo, el 22 en Madrid y el 24 en Sevilla, Michael Jackson tocará en España como parte de su tour europeo "Dangerous", un espectáculo que se inició a finales de junio en Munich.

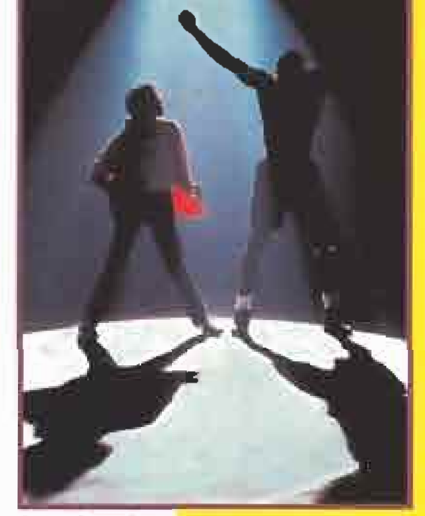
Como siempre, el montaje del chico de la piel canela será impactante y carísimo: un castillo de fuegos artificiales, una traca de sonido, una exhibición dantesca de baile y derroche de luces e imágenes. La versión en vivo de uno de sus video-clips, un tebeo animado y una colección de efectos circenses en donde Michael oficia de payaso, equilibrista, maestro de ceremonias, mago, bailarín y cantante.

El menor de la saga de los Jacksons (es un decir lo de menor) vuela con un propulsor sobre el escenario, mueve sus zapatos de charol con más velocidad que Fred Astaire y sin Ginger Rogers, se lleva la mano a la entrepierna tantas veces como Madonna cambia de sujetador y viste casi completamente de negro para contrastar con su piel pálida. Sólo los anuncios de la marca de refrescos patrocinadora del tour son capaces de hacer sombra al omnipresente personaje, que acaba de dar vida a uno de sus sueños: crear una fundación para ayudar a los niños del mundo (Heal The World Foundation).

Los temas que interpreta Michael Jackson en esta gira abarcan toda su carrera: desde sus inicios en la mítica "Motown", pasando por el "Thriller" y, lógicamente, con especial atención a los incluidos en su último álbum. Tal vez es lo que menos importe. Su show no es estrictamente un concierto musical, es un espectáculo integral en el que todo está pensado para sorprender y apabullar, para que no haya un momento de respiro o para la reflexión. Si lo que se juzga es la cantidad (de watios, de ruidos, de estructura, de montaje, de luces,...) no hay duda: Michael Jackson es el "number one". Buscar otra cosa en su "peligrosa" gira europea es tan absurdo como pretender que Gil y Gil construya correctamente una frase completa cuando habla. Historias de marcianos.







Michael versus Michael. Jackson versus Jordan. El genio del baile y la canción versus el genio del baloncesto. Los dos mitos juntos en el último video-clip del artista de color. Todo un espectáculo de coreografía y canastas.

ACERCA DE LA SEDUCCIÓN Y SUS VARIANTES

LOS ROMEOS



¿Alguien puede negar que mueve más una cara bonita y una figura seductora que una oronda diva de la ópera (a la que encima no se entiende lo que canta)? No hay nada como una chica que se lleve bien con la cámara fotográfica para revolucionar el pop, como enseñó Wendy James en el país madre de todas las madres del pop: Inglaterra. En el nuestro, que es de vocación europeista más reciente y jovencita, acerca de la seducción y sus variantes nos educan Los Romeos con sus múltiples aproximaciones al mito de "lolita" (léase el clásico literario de Nabokov del mismo título o véase la película de Stanley Kubrick). Ella se llama Patricia y quien compone para alimentar el mito José Antonio.

Hace un año se dieron a conocer con un primer Lp. Ahora vuelven con un segundo titulado "Sangre caliente", en la misma onda: eróticamente insinuante y musicalmente guitarrera. Por si a alguien le queda todavía alguna duda de sus intenciones, reseñar que "Arañas mi piel" es el primer sencillo extraído del disco, una producción de Paco Trinidad. Con Los Romeos se reinicia cada año la ceremonia del "coitus interruptus". Su mensaje es tan estético como el de los anuncios de coches: el que muestra el fruto prohibido, juega con los sueños y se ríe de nosotros con lo inaccesible. Todo está pensado para que los varones se enamoren de una imagen mientras las adolescentes se disfrazan de "lolita", de Madonna o..., de Patricia. Y todo esto sin montescos, capuletos, julietas ni Shakespeare para inmortalizarlo.

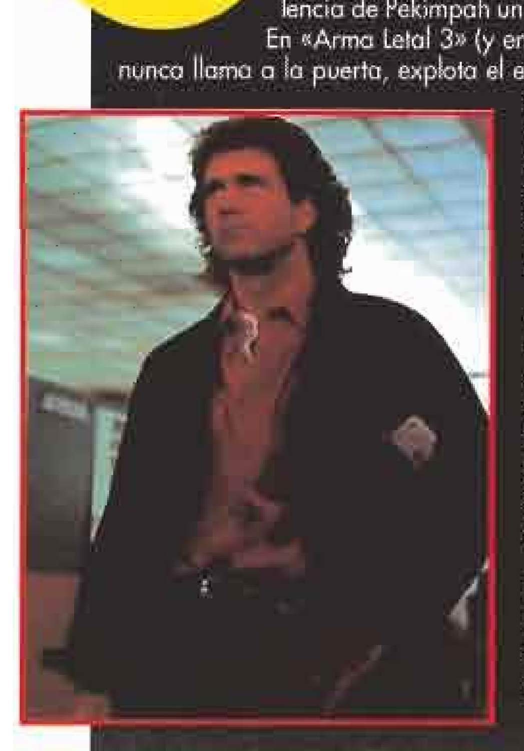


«ARMA LETAL 3»



Mel Gibson y Danny Glober, o los detectives Martin Riggs y Roger Murtaugh, vuelven a demostrar ¡y van tres! que ningún policía de Los Angeles dispara más tiros que ellos. A su lado, el pistolón de Clint "Harry Sucio" Eastwood es más inofensivo que un chupete y la lenta violencia de Pekimpah un delicado paso de ballet.

En «Arma Letal 3» (y en la 2 y en la 1) el cartero nunca llama a la puerta, explota el edificio. Pero que no tema nadie, estamos en el cine y ya se sabe que lo que en la vida real es un peligro público, en la pantalla grande es garantía de seguridad, ley y orden. Las calles gallegas son de Fraga y las de Los Angeles de estos dos violentos e intrépidos detectives.



En esta tercera entrega, repite el malo de la película (el actor Joe Pesci) que, como es facilmente imaginable, recibirá "sopas con ondas" por enfrentarse a la pareja color café con leche. Quien es nueva es la actriz Rene Russo, en el papel de una detective de asuntos internos empeñada en ser más dura que los hombres (¡ingenua!). La trama comienza con la investigación de un ex-poli que vende armas a las bandas callejeras, continúa con una historia de amor entre René y Mel, y termina como "el rosario de la aurora".

El director ha sido Richard Donner, las recaudaciones en Estados Unidos espectaculares y la banda sonora cuenta con nombres ilustres como Michael Kamen, Eric Clapton y Elton John (estos dos interpretan "Runaway Train" al alimón durante los títulos de crédito).

EL MORBO DE LA WEAVER
Y EL MONSTRUO DE DOS MANDÍBULAS

«ALIENS 3»



Hagan apuestas, señores! ¿Quién provoca más morbo en «Aliens 3»? ¿Acaso la rapada cabeza de la actriz Sigourney Weaver? ¿Será el repelente monstruo de dos cabezas? Se admiten sus impresiones hasta diez minutos antes del estreno del film en España pero, sobre todo, no se lo pierdan: esta saga es uno de esos raros ejemplos en los que a una excelente película siguen continuaciones con interés. En el caso que nos ocupa, nuestra heroína favorita, la agente Ripley, se verá encarcelada en un planeta de babosos y terroríficos seres criminales. La lucha será encarnizada pero no lo suficiente como para que la dura protagonista no se enamore. El resto es batalla sin fin, tensión y suspense con altas dosis de espectacularidad y sustos sorpresa.

En «Aliens 3» ha debutado como director de largometrajes David Fincher, un cineasta que ha llevado su carrera por el terreno de los video-clips; donde ha realizado trabajos para Madonna, George Michael, Billy Idol o Paula Abdul. Todavía no ha cumplido 30 años y ya ha contado con 7 000 millones de pesetas de presupuesto para rodar una película. ¡No está nada mal para alguien dispuesto a ser comparado con Ridley Scott o James Cameron, directores de las dos primeras partes de «Alien»!



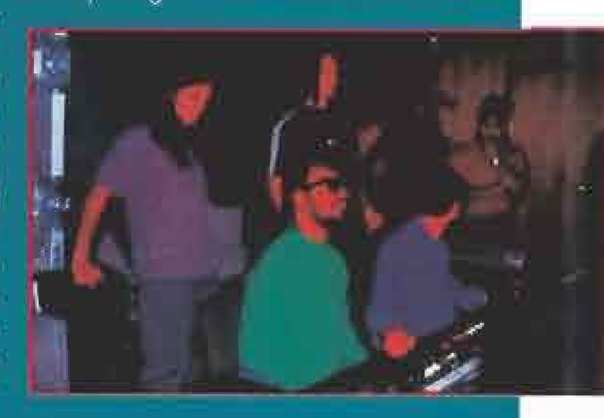


CRÓNICAS POP DE LA VIDA COTIDIANA
OIL



"A matar hormigas con la espalda" es el sugestivo título del segundo disco de Oil, trío madrileño formado por Ricardo del Castillo, Carlos Torero y Fernando Jiménez. Trece canciones (crónicas pop de la vida cotidiana, mundanas críticas e irónicas) entre las que se encuentran una versión del "Cuéntame" de Fórmula V (si no conoces quien es este grupo pregunta al hortera, y un poco carroza, de tu hermano mayor) y una colaboración con la armónica de Stevie Wonder en "Mejor será que te espere".

Oil es Oil desde finales de 1989 (antes se llamaba De Zumba) y sus integrantes han formado parte de multitud de bandas nacionales, especialmente Carlos Torero que llegó a tocar la batería con los desaparecidos Radio Futura. El trío ha actuado en Kiev para apoyar a las víctimas de Chernobyl y en los pueblos ibéricos para hacer disfrutar al personal en las fiestas patronales. Cada día son más ácidos y adultos, un poco más resabiados, y eso se siente en su propuesta musical.



Quieren encontrar un sonido internacional en el que se noten sus raíces latinas. Presumen de juventud. Les interesa el arte, la cultura y la comunicación en sus múltiples variantes del siglo XX. Están convencidos de que el futuro es suyo.





¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

(91) 527 39 34

TEL: (91) 539 04 75
(91) 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54

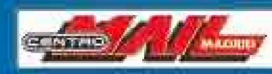
TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO



URGENTE

MAIL VxC

VENTA POR CORREO



CENTRO MAIL MADRID — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID Tel.: (91) 527 82 25

CENTRO MAIL MADRID — MONTERA, 32, 2º. 28013 MADRID Tel.: (91) 522 49 79

MEGA DRIVE

CON EL SUPERJUEGO SONIC



26.900

Master System II

BASIC



8.900

CON ALEX KID + CONTROL PAD

SONIC PACK



12.900

CON ALEX KID +SONIC +2 CONTROL PAD

PLUS



15.900

CON ALEX KID + CONTROL PAD + PISTOLA + OPERATION WOLF

MAS CARTUCHOS MEGADRIVE

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

688 Attack Sub	6990	Handball	7490	Space Harrier II	6990
Afterburner II	6990	Heavy Nova	6990	Speed Ball II	6990
Air Diver	5990	Hellfire	6990	Starflight	8490
Alex Kidd en E.C.	5990	Herzog Zwei	6990	Steel Empire	6990
Alien Storm	6490	James Pond	8490	Street Smart	7490
Arch Rivals	6990	Jewels Master	6990	Super Hang On	6990
B.Douglas Boxing	6990	Joe Montana Futbol	6990	Super Volleyball	5490
Batman	7490	Joe Montana Futbol II	7990	Sword of Sodan	8490
Battle Squadron	8490	John Madden Football	8490	[illegible]	6990
Bonanza Bros.	8490	Jordan vs Bird	8490	Terminator	8490
Buck Rogers	8490	M. Lemieux Hockey	6990	The Immortal	8490
Budokan	8490	Midnight Resistance	6490	Thunderforce II	6990
Bulls vs Lakers	7490	Ms Pacman	5990	Toe Jam & Earl	7990
Burning Force	6990	Mystic Defender	6990	Tommy Lasorda Baseball	7990
Centurion	8490	Pacmania	7990	Traysia	6990
Decapattack	6990	Paperboy	6990	Turrican	6990
Desert Strike	8990	Pat Riley Basketball	5990	Twin Hawk	6990
Devilish	7990	Phelios	6990	Two Crude Dudes	7490
Double Dragon	6490	Pit Fighter	8990	Valis III	8990
F-22 Interceptor	7990	Rastan Saga II	6490	Warrior of Rome II	8990
Fatal Rewind	8490	Ring of Power	8490	Winter Challenge	6990
Ferrari Grand Prix	7990	Rolling Thunder II	6990	Wrestle War	6990
Forgotten Worlds	6990	S.League Baseball	6990	Xenon II	6990
Gaiares	8490	Shadow of the Beast	7990	Y's III	7990
Galaxy Force II	7490	Simpsons Space mutants	7490	Zany Golf	8490
Hard Drivin'	6490	Simpsons Krusty Funhouse	7990	Zero Wing	6990

MAS CARTUCHOS MASTER SYSTEM

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

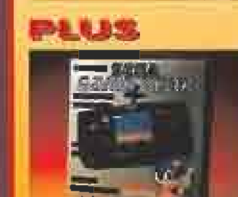
Ace of Ace	5990	Fire & Forget II	6990	Rampage	5590
Aerial Assault	5590	G- Loc	5990	Rastan	5590
After Burner	5990	Galaxy Force	5990	Running Battle	5590
Air Rescue	5990	Gauntlet	6990	Sagaia	5590
Alex Kidd in Shinobi W.	6590	Golfmania	6590	Scramble Spirits	5590
Alex Kidd-H. Tech W.	4990	Gohst Buster	4990	Shadow of the Beast	6990
Alien Storm	5990	Heavyweight Champ	5990	Shinobi	5590
Altered Beast	5590	Heroes of the Lance	6990	Shooting Gallery	4990
Back to the Future II	5990	Imposible Mision	6990	Slap Shot	5590
Back to the Future III	6990	Line of Fire	6590	Speedball	5990
Basket Nightmare	5590	Los Picapiedras	5990	Submarine Attack	5990
Battle Out Run	5590	Master Chess	6590	Summer Games	4990
Bomber Raid	5590	Olympics	6990	Super Space Invaders	5990
Bonanza Bros.	5990	Operation Wolf	5590	Tennis Ace	5590
Bubble Bobble	5490	Out Run Europa	6990	UEFA 92	6990
Cyber Shinobi	5990	Pacmania	6990	Vigilante	5590
Chase H.Q.	5590	Paperboy	6990	W.Class Leaderboard	6990
Choplifter	4990	Pit Fighter	6990	Wanted (Pistola)	4990
Chuck Rock	5990	Psychic World	5990	Wonder Boy	4990
Dead Angle	5590	Put & Putter Golf	5590	Wonder Boy III	5590
Double Dragon	5590	R-type	5990	World Games	5590
Eswat	5990	R.C. Gran Prix	5990	Xenon II	5990

OFERTAS SEGA MASTER SYSTEM

Action Fighter	1990	Global Defense	1990	Super Tennis	1990
Aztec Adventure	1990	Hang on	2990	Teddy Boy	1990
Bank Panic	1990	Kung-Fu Kid	2990	The Ninja	1990
Black Belt	1990	My Hero	2990	Transbot	1990
Enduro Racer	1990	Rescue Mission	1990	World Grand Prix	1990
Fantasy Zone	1990	Secret Command	1990		

GAME GEAR

BASIC





18900 / 22900

MASTER GEAR CONVERTER

PLUS



21900 / 25900

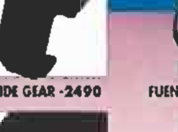
ADAPTADOR CORRIENTE

CARTUCHOS GAME GEAR

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

Aerial Assault	5190	Pato Donald	5190
Ax Battler	5190	Pengo	3500
Crystal Warrior	5490	Popils	5190
Chase H.Q.	4590	Psychic World	4590
Chessmaster	5190	Put & Putter	4590
D.R. Basketball	5190	Shinobi	5190
Devilish	5190	Slider	5190
Dragon Crystal	5190	Solitarie Poker	5190
Factory Panic	4590	Sonic	5190
G-Loc	5190	Space Harrier	4590
Halley Wars	5190	Spiderman	5190
Joe Montana Futbol	5190	Super Kick Off	5490
Mickey Mouse	5190	Super Monaco G.P.	5190
Ninja Gaiden	4590	W.C. Leaderboard	5190
Olympic Gold	5190	Wonderboy	4590
Out run	5190	Wonderboy II	5190
Pac Man	4590	Woody Pop	5190

PERIFERICOS GAME GEAR











SINTONIZADOR TV - 13900 · MASTER GEAR CONVERTER - 4595 · WIDE GEAR - 2490 · FUENTE ALIMENTACION - 2190

GEAR TO GEAR - 1990 · GP CARGADOR + ALIM - 7500 CARGADOR BATERIAS - 7990 · BOLSA DE LUXE - 2900 · MALETIN ATTACHE - 3495 · PLAY AND CARRY - 2995

PERIFERICOS MEGADRIVE

ACTION CHAIR — PVP - 19900
POWER BASE CONVERTER — PVP - 6490
SOFT PAK — PVP - 1695
CADDY PAK — PVP - 1295
PRO 1 — PVP - 3875
CONTROL PAD — PVP - 2595
ARCADE POWER STICK — PVP - 7900
DOS MANDOS A DISTANCIA — PVP - 5990
SIGMA RAY — PVP - 3900
TELEMACH 2000 — PVP - 6900













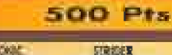
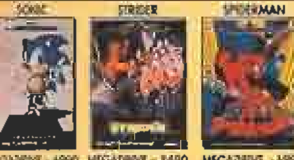
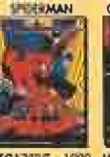
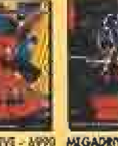
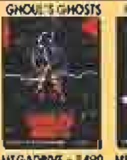
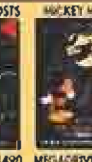

PERIFERICOS MASTER SYSTEM

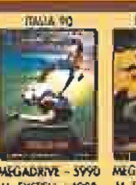
PVP - 19900 · PVP - 3990 · PVP - 1695 · PVP - 1295 · PVP - 3900

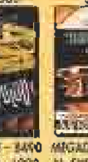
CONTROL PAD — PVP - 1590
CONTROL STICK — PVP - 2590
MANDO A DISTANCIA — PVP - 3490
CHALLENGER INFRARROJOS — PVP - 7250
S G FIGHTER — PVP - 4300

MEGA DRIVE · MASTER SYSTEM · MEGA DRIVE

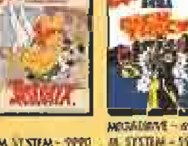
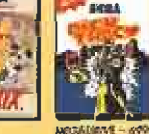
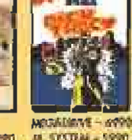
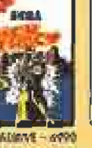
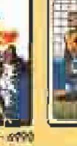
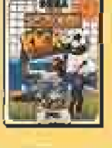
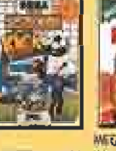
500 Pts DESCUENTA A CADA CARTUCHO 500 Pts

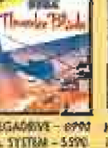
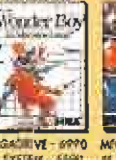







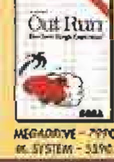



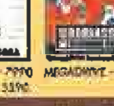


SONIC: MEGADRIVE - 6990, M. SYSTEM - 5990
STRIDER: MEGADRIVE - 8490, M. SYSTEM - 5990
SPIDERMAN: MEGADRIVE - 6990, M. SYSTEM - 5590
GHOUL'S GHOSTS: MEGADRIVE - 8490, M. SYSTEM - 5990
MICKEY MOUSE: MEGADRIVE - 8490, M. SYSTEM - 5990
MOON WALKER: MEGADRIVE - 7990, M. SYSTEM - 5990
SUPER MONACO: MEGADRIVE - 6990, M. SYSTEM - 5590
ITALIA 90: MEGADRIVE - 5990, M. SYSTEM - 4990
POPULOUS: MEGADRIVE - 8490, M. SYSTEM - 6990
SENNA: MEGADRIVE - 8990, M. SYSTEM - 6590

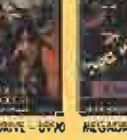




GOLDEN AXE: MEGADRIVE - 6990, M. SYSTEM - 5990
ASTERIX: M. SYSTEM - 5990
DICK TRACY: MEGADRIVE - 6990, M. SYSTEM - 5990
KICK OFF: M. SYSTEM - 6490
RAMBO III: MEGADRIVE - 5990, M. SYSTEM - 5590
THUNDER BLADE: MEGADRIVE - 6990, M. SYSTEM - 5590
WONDER BOY: MEGADRIVE - 6990, M. SYSTEM - 5590
COLUMNS: MEGADRIVE - 5490, M. SYSTEM - 4990
OUT RUN: MEGADRIVE - 7990, M. SYSTEM - 5590
D.R. BASKETBALL: MEGADRIVE - 6990

INDIANA JONES: M. SYSTEM - 6990
DONALD DUCK: M. SYSTEM - 5590
TALMIT'S ADVENTURE: MEGADRIVE - 8490
STREETS OF RAGE: MEGADRIVE - 6990
SHADOW DANCER: MEGADRIVE - 6990, M. SYSTEM - 5990
FANTASIA: MEGADRIVE - 7990
HOCKEY: MEGADRIVE - 8490
BASKETBALL: MEGADRIVE - 6990
SHINOBI: MEGADRIVE - 6990
OLYMPIC GOLD: MEGADRIVE - 8490, M. SYSTEM - 6990













QUACK SHOT: MEGADRIVE - 6990
GOLDEN AXE II: MEGADRIVE - 6990
TOKI: MEGADRIVE - 7990
WONDER BOY MONST. W.: MEGADRIVE - 6990
ROAD RASH: MEGADRIVE - 8490
DYNOBLE: MEGADRIVE - 6990
KLAX: MEGADRIVE - 6990, M. SYSTEM - 5990
CALIFORNIA GAMES: MEGADRIVE - 6990, M. SYSTEM - 5990
BATMAN: MEGADRIVE - 6990
UEFA 92: M. SYSTEM - 6990



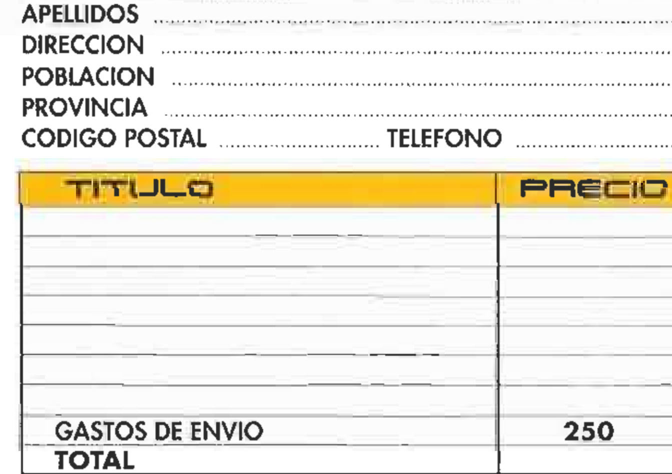




SHADOW OF THE BEAST: MEGADRIVE - 7990
TAZMANIA: MEGADRIVE - 6990
JAMES POND II: MEGADRIVE - 8490
ALISIA DRAGOON: MEGADRIVE - 6990
GALAXY FORCE II: MEGADRIVE - 6990
KID CHAMELEON: MEGADRIVE - 7490
TURBO OUT RUN: MEGADRIVE - 6990
NINJA GAIDEN: M. SYSTEM - 5990
PRINCE OF PERSIA: M. SYSTEM - 5990
WIMBLEDON TENNIS: M. SYSTEM - 5590

CUPON DE PEDIDO





MAIL VxC

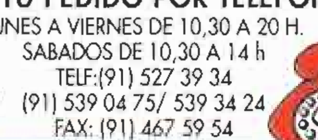
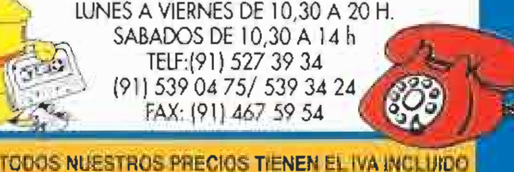
MARCA TU SISTEMA

- [ ] SPECTRUM CINTA
- [ ] AMSTRAD CINTA
- [ ] AMSTRAD DISCO
- [ ] COMMODORE
- [ ] PC 5 1/4
- [ ] PC 3 1/2
- [ ] AMIGA
- [ ] ATARI
- [ ] MASTER-SYSTEM
- [ ] MEGADRIVE
- [ ] GAME GEAR
- [ ] NINTENDO
- [ ] SUPER NINTENDO
- [ ] GAME BOY
- [ ] LYNX
- [ ] TURBO GRAFX

OTRO ....

Nº DE CLIENTE .... NUEVO [ ]
NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
PROVINCIA ....
CODIGO POSTAL .... TELEFONO ....

TITULO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H.
SABADOS DE 10,30 A 14 h
TELF:(91) 527 39 34
(91) 539 04 75/ 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54

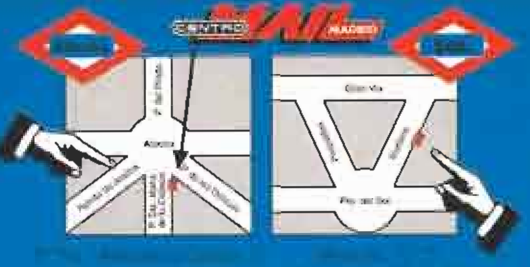
TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

¡ATENCION! CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: 539 04 75





URGENTE
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS! PENINSULA Y BALEARES

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



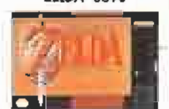

¡PIDELA YA!

CON EL JUEGO MARIO WORLD **27.900**

SUPER NINTENDO SCOPE - 9.490

CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2.195
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1.795
MALETIN SUPERNINTENDO	4.495
MANDO DE CONTROL	2.320
CABLE RCA AUDIO VIDEO	1.690
CABLE EUROCONECTOR	2.190
JOYSTICK FANTASTIC	4.900



ADDAMS FAMILY- 8990 · SUPER CASTELVANIA IV- · PAPER BOY 2- 8990 · SUPER GHOULS & GHOST- 6990

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

SUPER SOCCER- 7790 · SUPER R-TYPE- 7790 · FINAL FIGHT- 9490 · WWF- 9490 · SUPER SMASH TV- 8990

F-ZERO- 7790 · SUPER TENNIS- 7790 · CHESS MASTER- 8990 · U.N. SQUADRON- 9990 · ZELDA- 6690

Nintendo



OFERTA ESPECIAL

Consola N.E.S. **9.990**

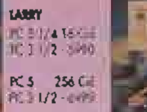
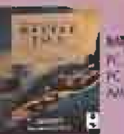
SUPER SET Por sólo **19.990**

ACTION SET Por sólo **23.990**

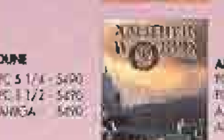
Advantage Joystick	6990	New Zealand Story	7990
Alargador Cable	1995	North & South	7500
Controllers	3900	Rainbow Island	7990
Four Scores	5900	Robocop	6500
Organizador de Juegos	1195	Shadow Warrior	6500
Super Controller	990	Solstice	6900
		Star Wars	8490
Addams Family	6690	Super Mario 2	7250
Black Manta	6990	Super Off Road	6500
Blades of Steel	6500	Tennis	3900
Blue Shadow	6900	Tetris	6500
Bubble Bubble	6500	The Flintstones	8490
Captain Planet	6500	The Legend of Zelda	7250
Crack Out	6500	Top Gun 2-2nd Mission	7900
Chess Master	6500	Track & F. in Barcelona	6500
El Imperio Contraataca	7790	Turbo Racing	7250
Four Player Tennis	6500	Turtles II	7900
Kick Off	8400	World Cup	6500
Konami Hyper Soccer	6500	World Champ	7900
Mega Man 2	7900	Wrestlemania	6500
Megaman 3	7900	Zelda 2	7900

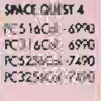
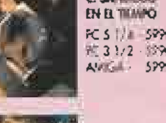
PRODUCTO ESPECIAL

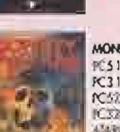
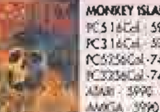
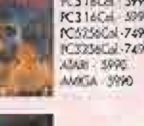
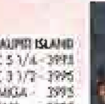










LA COLMENA PC 5 1/4 - 4995 · PC 3 1/2 - 4995 · ATARI 4995 · AMIGA 4995 · PC5 HD - 5995 · PC3 HD - 5995

LARRY PC 5 1/4 16 Col · PC 3 1/2 - 5990 · PC 5 256 Col · PC 3 1/2 - 6490

BATTLE ISLE PC 5 1/4 - 6900 · PC 3 1/2 - 6900 · AMIGA 6900

MAD T.V. PC 5 1/4 - 4490 · PC 3 1/2 - 4490 · AMIGA 4490

HEART OF CHINA PC 5 16 Col 7990 · PC 3 16 Col 7990 · PC 5 256 Col 8490 · PC 3 256 Col 8490

KING'S QUEST V PC 5 16 Col - 6990 · PC 3 16 Col - 6990 · PC 5 256 Col - 7490 · PC 3 256 Col - 7490

HARPOON PC 5 1/4 - 5990 · PC 3 1/2 - 5990 · AMIGA 5990

MONKEY ISLAND 2 PC 5 256 Col - 6995 · PC 3 256 Col - 6995 · AMIGA 5995

F 117 A PC 5 1/4 - 6490 · PC 3 1/2 - 6490

DUNE PC 5 1/4 - 5490 · PC 3 1/2 - 5490 · AMIGA 5490

ANOTHER WORLD PC 5 1/4 - 2750 · PC 3 1/2 2750 · AMIGA - 2750 · ATARI 2750

FIGHTER COMAND PC 5 1/4 - 3990 · PC 3 1/2 3990 · AMIGA 3990 · ATARI 3990

CASTLES PC 5 1/4 - 3990 · PC 3 1/2 - 3990

SPACE QUEST 4 PC 5 16 Col - 6990 · PC 3 16 Col - 6990 · PC 5 256 Col - 7490 · PC 3 256 Col - 7490

C. SANDIEGO EN EL TIEMPO PC 5 1/4 - 5990 · PC 3 1/2 - 5990 · AMIGA - 5990

THEIR FINEST HOUR PC 5 1/4 - 5990 · PC 3 1/2 - 5990 · ATARI 5990 · AMIGA 5990

DARK SEED PC 5 1/4 - 6990 · PC 3 1/2 6990 · AMIGA - 6990

SHADOW LAND PC 5 1/4 - 3990 · PC 3 1/2 3990 · ATARI 3990 · AMIGA 3990

SIM EARTH PC 5 1/4 - 6490 · PC 3 1/2 - 6490

MONKEY ISLAND PC 5 16 Col - 5990 · PC 3 16 Col - 5990 · PC 5 256 Col - 7490 · PC 3 256 Col - 7490 · ATARI - 5990 · AMIGA - 5990

SHUTTLE PC 5 1/4 - 6990 · PC 3 1/2 - 6990 · AMIGA 6990

SHADOW SORCERER PC 5 1/4 - 4490 · PC 3 1/2 - 4490 · AMIGA - 4490 · ATARI - 4490

MAUPITI ISLAND PC 5 1/4 - 3995 · PC 3 1/2 - 3995 · AMIGA - 3995 · ATARI - 3995

BLACK CROWN PC 5 1/4 - 5995 · PC 3 1/2 - 5995

AIR BUCKS PC 5 1/4 - 3450 · PC 3 1/2 - 3450 · AMIGA - 3450 · ATARI - 3450

SIM ANT PC 5 1/4 - 5990 · PC 3 1/2 - 5990 · AMIGA - 5990 · ATARI - 5990

CRUISE FOR A CORPSE PC 5 1/4 - 4490 · PC 3 1/2 - 4490 · AMIGA - 4490

CRIME CITY PC 5 1/4 - 3450 · PC 3 1/2 - 3450 · AMIGA - 3450 · ATARI - 3450

LARRY V PC 5 16 Col - 7490 · PC 3 16 Col - 7490 · PC 5 256 Col - 7990 · PC 3 256 Col - 7990

ETERNAM PC 5 1/4 - 4490 · PC 3 1/2 - 4490

GAME BOY



11.900

Incluye Tetris + auriculares + cable 2 jugadores + pilas

Addams Family	4990	Dick Tracy	4400	Jordan vs Bird	4400	Paper Boy	5400	Super Hunchback	5400
Alleway (ARKANOID)	4190	Double Dragon	4400	Joshi & Mario	3890	Paperboy	4900	Super Kick Off	5400
Asteroids	4490	Double Dragon 2	5400	Kirby's Dream Land	3890	Pinball	4190	Super Mario Land	4190
Batman	4900	Double Dribble	4400	Klaxx	3900	Princess Blobette	4190	Terminator 2	5400
Battletoads	5400	Dr. Franken	4490	Kung fu Master	4190	Probotector	4900	The Hunt for Red October	5400
Blades of Steel	4400	Dr. Mario	4190	Kwirk	4190	Qix	3900	The Simpsons	5400
Bomb Jack	4490	Duck Tales	4900	Marble Madness	5400	R-Type	4190	Tiny Toon Adventure	4400
Boulder Dash	4190	F-1 Racer	5600	Mega Man	4400	Robocop	4900	Track Meet	4990
Boxxle	4900	Gargoyles	4190	Mega Man 2	3890	Robocop II	4990	Turrican	4490
Buble Bobble	4900	Gauntlet II	5400	Mickey	5600	Roger Rabbit	4400	Turtles	4900
Bugs Bunny	4190	Golf	4190	Navy Seals	4900	Sneaky Sneaks	5390	World Cup	4190
				NBA 2	5400	Snow Brothers	5400	WWF	5400

COMPLEMENTOS GAME BOY




















LIGHT BOY- 4.590 · LUZ Y LUPA- 2.995 · ILUMINACION- 1.750 · LUPA- 1.395 · ALTAVOCES- 1.895 · BATERIA RECARG.- 6.700 · BATERIA NUBY- 3.995 · ADAP. CORRIENTE- 1.295

ADAP. COCHE- 1.295 · KIT LIMPIEZA- 1.395 · PLAY & CARRY CASE- 2.195 · CARRY CASE- 1.795 · MALETIN ATTACHE- 2.995 · HOLSTER- 1.295 · HOLSTER KONIX- 2.295 · GAME PACK- 1.395

OFERTAS PC5 PC3 — 995 ptas.




TETRIS · PLATOON

- COZUMEL	- STR. BATTLE SIMULATOR
- AVENTURA ESPACIAL	- THUNDER BLADE
- RICK DANGEROUS	- LA ABADIA DEL CRIMEN
- MAD MIX GAME	- GOLF
- MICHEL	- ACTION SERVICE
- SUMMER OLIMPIAD	- HARD DRIVEN
- ASPAR	- LIGHT CORRIDOR
- PICTIONARY	- W. CLASS LEADERBOARD
- INDIANA JONES	- TINTIN EN LA LUNA

CHAMP

LA ULTIMA GENERACION DE HAND HELD
4 EN 1 SOLO **5.750**

Respuesta Comercial
Autorización nº 11.641
B.O.C. y T. nº 39
del 19 de Junio de 1.992

NO NECESITA SELLO
A franquear en destino



MAIL VXC
VENTA POR CORREO
Apartado nº 1.308 F.D.
28080 MADRID

ATARI LYNX

11.900 SUPER PRECIO



LYNX II **17.900**

Adap. Mechero Coche	2500
Adaptador Red	1900
Bolsa Pouch	2900
Cable Comlynx	900
Maletin Lynx	3900
Visor Solar	1200

Blue Lightning	4900	Robo Squash	4900
California Games	4900	Robotron 2084	4900
Crystal Mine	4900	Rygar	4900
Checkered Flag	4900	S.T.U.N. Runner	4900
Chip's Challenge	4900	Scrapyard Dog	4900
Electrocop	4900	Slime World	4900
Gates of Zendocon	4900	Toki	4900
Gauntlet III	5400	Tournament Cyberball	4900
Hard Drivin's	4900	Turbo Sub	4900
Hockey	4900	Viking Child	4900
Hydra	4900	Warbirds	5400
Klax	4900	Xenophobe	4900
Ms. Pacman	4900	Xybots	4900
Ninja Gaiden	5400	Zarlor Mercenary	4900

DISCOS VIRGENES

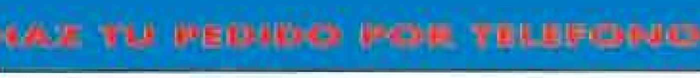
10 discos 3 1/2 995
10 discos 3 1/2 HD ... 1.500
10 discos 5 1/4 495
10 discos 5 1/4 HD... 995
10 discos 3" 3.900

NEC TURBOGRAFX

CONSOLA 16 BIT. **18.900**



Alien Crush	4900	Fitting Street	5500
Blazing Lazers	6900	Galaga 90	6900
Bloody Wolf	5500	Legendary Axe	6900
Bravo Man	8875	Legendary Axe II	8875
Crater Maze	5500	Military Madness	6900
Cyber Core	6900	Ninja Spirit	6900
Chew Man Fu	6900	Pac Land	6900
China Warrior	4900	Psychosis	8875
Deep Blue	4900	R-Type	6900
Devils Crush	6900	Super Voleyball	8875
Double Dungeon	5500	Tiger Road	8875
Dragon Spirit	8875	Time Ball	6900
Dragons Curse	5500	Victory Run	6900
Dungeon Explored	4900	Vigilante	5500
Fantasy Zone	4900	World Class Baseball	6900
Final Lap Twin	6900	World Court Tennis	5500
Final Zone	6900		



MAIL VxC — VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

(91) 527 39 34

TEL: (91) 539 04 75
(91) 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54

HORARIOS — LUNES A VIERNES: DE 10,30 A 20 H — SABADOS: DE 10,30 A 14 H

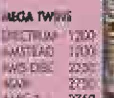
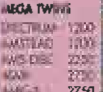
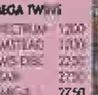
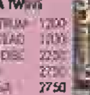


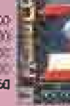
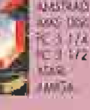
CENTRO MAIL MADRID — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID — Tel.: (91) 527 82 25



CENTRO MAIL MADRID — MONTERA, 32, 2º. 28013 MADRID — Tel.: (91) 522 49 79

NOVEDADES — EXITOS — NOVEDADES — EXITOS

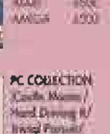



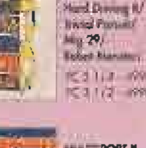






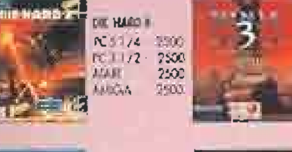

- **MEGA TWINS** — SPECTRUM 1200, AMSTRAD 1200, AMS DISC 2250, ATARI 2750, AMIGA 2750
- **ROBOCOP 3** — SPECTRUM 1350, AMSTRAD Prox, AMS DISC Prox, PC 5 1/4 2850, PC 3 1/2 2850, ATARI 2250, AMIGA 2250
- **CAPTAIN PLANET** — SPECTRUM 1500, AMSTRAD 1500, AMS DISC 2500, AMIGA 3990, ATARI 3990
- **STAR TREK** — PC 5 1/4 5995, PC 3 1/2 5995
- **UNREAL** — PC 5 1/4 3990, PC 3 1/2 3990, AMIGA 3990, ATARI 3990
- **LINEKER** — SPECTRUM 1990, AMSTRAD 1990, COMM 1990, AMS DISC 3490, AMIGA 4990, ATARI 4990
- **SOLO EN CASA** — PC 5 1/4 3990, PC 3 1/2 3990, AMIGA 3990
- **WINTER CHALEN.** — PC 5 1/4 3500, PC 3 1/2 3500
- **TURBO CHALEN. 2** — ATARI 3900, AMIGA 3900
- **PARASOL STARS** — ATARI 3500, AMIGA 3500
- **ISHAR** — PC 5 1/4 2950, PC 3 1/2 2950, ATARI 2950, AMIGA 2950
- **COOL CROC TWINS** — PC 5 1/4 4500, PC 3 1/2 4500, ATARI 4500, AMIGA 4500
- **GODS** — PC 5 1/4 3990, PC 3 1/2 3990, ATARI 3995, AMIGA 3995
- **DOUBL. DRAGON 3** — SPECTRUM 1900, AMSTRAD 1900, COMM 1900, AMS DISC 2900, PC 5 1/4 3900, PC 3 1/2 2900, ATARI 3900, AMIGA 3900
- **HEIMDALL** — PC 5 1/4 6495, PC 3 1/2 6495, ATARI 6495, AMIGA 6495
- **WOLF CHILD** — ATARI 3500, AMIGA 3500
- **SAMURAI** — PC 5 1/4 3450, PC 3 1/2 3450, ATARI 3450, AMIGA 3450
- **PC COLLECTION** (Castle Master / Hard Driving II / Trivial Pursuit / Mig 29 / Robot Monsters) — PC 5 1/4 4990, PC 3 1/2 4990

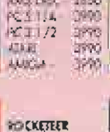



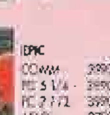



- **HOT RUBBER** — PC 5 1/4 2500, PC 3 1/2 2500, ATARI 2500, AMIGA 2500
- **TITUS THE FOX** — AMS. DIS. 2850, PC 5 1/4 2850, PC 3 1/2 2850, ATARI 2850, AMIGA 2850
- **VROOM** — PC 5 1/4 3450, PC 3 1/2 3450, AMIGA 3450, ATARI 3450
- **SPACE CRUSADE** — SPECTRUM 1700, AMSTRAD 1700, AMS DISC 2300, ATARI 3990, AMIGA 3990
- **KILLER BALL** — PC 5 1/4 3150, PC 3 1/2 3150, ATARI 3150, AMIGA 3150
- **MULTISPORT II** — SPECTRUM 2100, AMSTRAD 2100, AMS DISC 3100, MSX 2100, PC 5 1/4 5100, PC 3 1/2 5100
- **DIE HARD II** — PC 5 1/4 2500, PC 3 1/2 2500, ATARI 2500, AMIGA 2500
- **LAST NINJA 3** — AMIGA 3995
- **TORTUG. NINJA 2** — SPECTRUM 2250, AMSTRAD 2250, AMS DISC 2850, PC 5 1/4 3990, PC 3 1/2 3990, ATARI 3990, AMIGA 3990
- **OLIMPIADAS 92 ATLETISMO** — PC 5 1/4 3490, PC 3 1/2 3490; **GIMNASIA** — PC 5 1/4 3190, PC 3 1/2 3190
- **HOOK** — COMM 1350, PC 5 1/4 2750, PC 3 1/2 2750, ATARI 2750, AMIGA 2750
- **EUROPEAN CHAMPION** — PC 5 1/4 3990, PC 3 1/2 3990





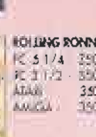
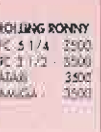
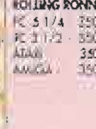
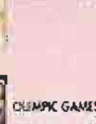
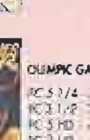
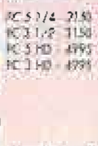



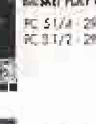






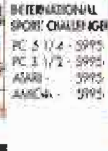
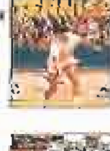

- **ROGER RABBIT** — PC 5 1/4 5000, PC 3 1/2 5000
- **ADDAMS FAMILY** — SPECTRUM Prox, AMS. DIS. Prox, ATARI 2500, AMIGA 2500
- **ROCKETEER** — PC 5 1/4 5000, PC 3 1/2 5000
- **EPIC** — COMM 3990, PC 5 1/4 3990, PC 3 1/2 3990, ATARI 2750, AMIGA 2750
- **ELF** — ATARI 2500, AMIGA 2500
- **PUSH OVER** — PC 5 1/4 2850, PC 3 1/2 2850, ATARI 2850, AMIGA 2850
- **4 WHEEL DRIVE** (Lotus Turbo Chall. / Toyota Celica / Team Suzuki / Combo Racer) — ATARI 3900, AMIGA 3900
- **AWARD WINNERS** (Kick of 2 / Space Ace / Populous / Pipemania) — PC 5 1/4 6995, PC 3 1/2 6995, ATARI 6995, AMIGA 6995
- **5 GREAT GAMES** (Stunt 2 / Night Hunter / Super Ski / Chicago Go / Pro Tennis Tour) — PC 5 1/4 5900, PC 3 1/2 5900, ATARI 5900, AMIGA 5900
- **ACTION MASTERS** (Double Dragon 2 / Wellris / Italy 90 / Turbo Out Run) — AMS DISC 4990, PC 5 1/4 5990, PC 3 1/2 5990
- **MOVIE STARS** (Dick Tracy / Indiana Jones / Moonwalker) — PC 5 1/4 5995, PC 3 1/2 5995, AMIGA 5995
- **ROLLING RONNY** — PC 5 1/4 3500, PC 3 1/2 3500, ATARI 3500, AMIGA 3500




- **RISKY WOODS** — PC 5 1/4 3990, PC 3 1/2 3990, ATARI 3990, AMIGA 3990
- **LEMMING + OH NO MORE LEMMING** — PC 5 1/4 4990, PC 3 1/2 4990, ATARI 4990, AMIGA 4990
- **ESPAÑA 92** — PC 5 1/4 2990, PC 3 1/2 2990, AMIGA 2990
- **CARL LEWIS** — PC 5 1/4 4990, PC 3 1/2 4990, AMIGA 4990
- **MEGA SPORTS** — SPECTRUM 2190, COMM 2190, AMS DISC 3190, ATARI 5190, AMIGA 5190
- **OLIMPIC GAMES** — PC 5 1/4 3150, PC 3 1/2 3150, PC 5 HD 4995, PC 3 HD 4995
- **J. BARNES FOOTBALL** — PC 5 1/4 4490, PC 3 1/2 4490, AMIGA 4490
- **DICK TRACY ADVENTURES** — PC 5 1/4 4250, PC 3 1/2 4250, AMIGA 4250
- **GUY SPY** — PC 5 1/4 8895, PC 3 1/2 8895, ATARI 8895, AMIGA 8895
- **FOOTBALL CHAMP** — ATARI 2950, AMIGA 2950
- **MILLEMIGLIA** — PC 3 1/2 2995, AMIGA 2995
- **BASKET PLAY OFF** — PC 5 1/4 2995, PC 3 1/2 2995



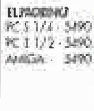
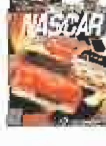


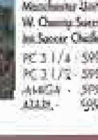





- **BUMPY'S** — PC 5 1/4 2995, PC 3 1/2 2995, AMIGA 2995, ATARI 2995, AMS DISC 2500
- **INTERNATIONAL SPORT CHALLENGE** — PC 5 1/4 5995, PC 3 1/2 5995, ATARI 5995, AMIGA 5995
- **TENNIS CUP II** — PC 5 1/4 2500, PC 3 1/2 2500, AMIGA 2500
- **MYTH** — AMIGA 4995
- **WORLD CHESS** — PC 5 1/4 5995, PC 3 1/2 5995
- **2175 CHESS** — PC 5 1/4 3995, PC 3 1/2 3995, AMIGA 3995, ATARI 3995



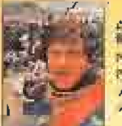
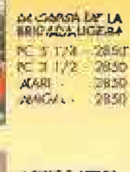


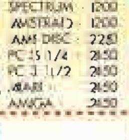
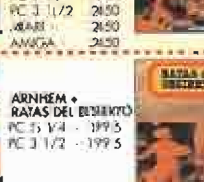


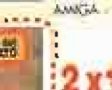


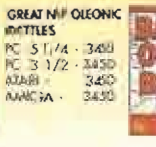
- **CHUCK ROCK** — ATARI 2500, AMIGA 2500
- **EL PADRINO** — PC 5 1/4 5490, PC 3 1/2 5490, AMIGA 5490
- **NASCAR** — PC 5 1/4 2250, PC 3 1/2 2250
- **PACK JPP** (Kick off II / Manchester United / W. Champ. Soccer / Int. Soccer Challenge) — PC 5 1/4 5990, PC 3 1/2 5990, AMIGA 5990, ATARI 5990
- **G LOCK** — SPECTRUM 1350, AMSTRAD 1350, COMM 1350, AMS DISC 2250
- **BONANZA BROSS** — SPECTRUM 1350, AMSTRAD 1350, COMM. 1350, AMS DISC 2250

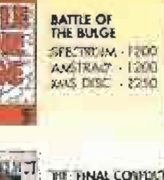
WAR GAMES — JUEGOS DE ESTRATEGIA — WAR GAMES

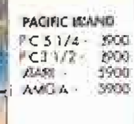







- **LA CARGA DE LA BRIGADA LIGERA** — PC 5 1/4 2850, PC 3 1/2 2850, ATARI 2850, AMIGA 2850
- **MEDIEVAL WARRIORS** — PC 5 1/4 3150, PC 3 1/2 3150, ATARI 3150, AMIGA 3150
- **FORT APACHE** — PC 5 1/4 3150, PC 3 1/2 3150, ATARI 3150, AMIGA 3150
- **COHORT** — PC 5 1/4 2850, PC 3 1/2 2850, ATARI 2850, AMIGA 2850
- **RORKE'S DRIFT** — PC 5 1/4 2650, PC 3 1/2 2650, ATARI 2650, AMIGA 2650
- **ACIENT BATTLES** — SPECTRUM 1200, AMSTRAD 1200, AMS DISC 2250, PC 5 1/4 2450, PC 3 1/2 2450, ATARI 2450, AMIGA 2450
- **VULCAN** — SPECTRUM 1200, AMSTRAD 1200, AMS DISC 2250, PC 5 1/4 2450, PC 3 1/2 2450, ATARI 2450, AMIGA 2450
- **GREAT NAPOLEONIC BATTLES** — PC 5 1/4 3450, PC 3 1/2 3450, ATARI 3450, AMIGA 3450
- **BATTLE OF THE BULGE** — SPECTRUM 1200, AMSTRAD 1200, AMS DISC 2250
- **FRONT OF LINE** — PC 5 1/4 2850, PC 3 1/2 2850, ATARI 2850, AMIGA 2850
- **ARNHEM + RATAS DEL DESIERTO** (2x1) — PC 5 1/4 1995, PC 3 1/2 1995
- **PATTON STRIKES BACK** — PC 5 1/4 4990, PC 3 1/2 4990
- **THE FINAL CONFLICT** — PC 5 1/4 2850, PC 3 1/2 2850, ATARI 2850, AMIGA 2850
- **PACIFIC ISLAND** — PC 5 1/4 3900, PC 3 1/2 3900, ATARI 3900, AMIGA 3900

SUPER NOVEDADES — PROXIMOS LANZAMIENTOS

TITULO	PC 5 1/4 PC 3 1/2	AMIGA ATARI
BARBARIAN II		3990
BARGON ATTACK	3995	3995
BIRDS OF PREY	3990	3990
BUSHBUCK	5990	
CARL LEWIS CHALLENGER	3900	3900
DICK TRACY ADVENTURES	4500	4500
EXITOS PC II	4990	
G-LOC		2500
GO SIMULATOR	2500	
JOHN BARNES FOOTBALL	3450	3450
LEANDER		3990
MEGABOX II	5100	5100
MEGAFORTRESS	4990	
MEGASPORT	4900	4900
OBITUS	4900	4900
PACK MULTISPORT 2	5100	
PACK SIMULATION BEST	3500	3500
PAPER BOY II	3990	3990
RACE DRIVING	3990	3990
SHADOW BEAST II		3990
SHANGAI II	3990	
SPOT	2850	2850
SUPER SKI 2	3450	3450
WORLD CLAS CHESS	5990	

PRODUCTO ESPECIAL 16 Bits

TITULO	PC 5 1/4 PC 3 1/2	AMIGA ATARI
CARMEN SAN DIEGO	5900	5900
CRIMEN WAVE	3990	3990
ELITE +	4990	4990
ELVIRA II	4995	
F-15 II	6990	6990
FUTURE WAR	4490	4490
GUNSHIP 2000	6490	
INDIANA ADV. CASTELLANO	5490	5490
LINKS	5490	
LOOM	3990	3990
LORDS OF THE RING	3990	3990
M-1 TANK PLATOON	6990	6990
MANIAC MANSION	3990	3990
MEGAFORTRESS	4990	
MIG 29 FULCRUM	3990	3990
OPERATION STELTH	3990	3990
POPOULOUS II		3990
POWER MONGER	3990	3990
RAIL ROAD TYCOON	5990	5990
SECRET OF MONKEY ISLAND	5990	5990
SILENT SERVICE II	6990	6990
THE SECRET WEAPONS	5990	

2x1 AMSTRAD DISCO

Flyng Shark / Glaxy Force	1.900
Tiger Road / Street Fighter	1.900
Out Run / Road Blasters	1.900
Robocop / Batman	1.900
Cabal / Operation Wolf	1.900
Bubble Bubble / Super Wonderboy	1.900
New Zealand Story / Rainbow Island	1.900
Renegade / Target Renegade	1.900
Gauntlet / Gauntlet 2	1.900
Dragon Ninja / Op. Thunderbolt	1.900
Arkanoid / Arkanoid 2	1.900
Chase H.Q. / Wec Le Mans	1.900
Nightride / Vigilante	1.900
Indy I / Indy II	1.900
Star Wars / Retorno Jedi	1.900
Last Ninja 2 / Renegade III	1.900
Barbarian / Barbarian II	1.900
Rambo / Rambo III	1.900
Imposible Mission / Imposible Mision II	1.900
Rainbow Islands / Pacland	1.900
Tetris / Pop Up	1.900

CD ROM

RAILROAD TYCOON	9900	STELLAR 7	9900
M1 TANK PLATOON	9900	JONES IN FAST LANE	9900
MOTHER GOOSE	9900	BARGON ATTACK	7990

SUPER EXITOS

TITULO	SPECTRUM AMSTRAD	AMSTRAD DISCO	PC 5 1/4 PC 3 1/2	AMIGA ATARI
3D CONSTRUCTION KIT	3900	4900	7900	7900
AGE			7995	7995
AIR COMBAT			3900	3900
AIR SEA SUPREMACY	1900	4500	5900	5900
AIRLAND SEA			4990	
ALIEN STORM	1200	2250		2250
ARMADA (ESTRATEGIA)			2850	2850
BABY JO			2850	2850
BLUE BROTHER		2850	2850	2850
BONANZA BROSS	1200	2250		2250
BORODINO (ESTRATEGIA)			2850	2850
CALIFORNIA GAMES II			3250	
CELICA GT4	1200	2250	2990	2250
CHESS 2175			3995	3995
CHICHEN ITZA	1700	2500	2990	3900
CHIP CHALLEGER	1200	2250	2250	2250
DARKMAN	1350	2250		2250
DEATHBRINGER			2950	2950
DESAFIO TOTAL	1350	2250		2250
DRAGON OF FLAME	1900	2850	3990	3990
EL GRAN HALCON	1200	2250		2250
EL PADRINO			5490	5490
F-14 TOMCAT			4490	
F-16	2250		4990	4990
F-19 STEALTH FIGHTER	2850		5990	5995
FASCINATION			3995	3995
FOOTBALL MAN.W.CUP ED	1200	2250	1595	1595
FOOTBALL MANAGER II	995	1495	1495	1495
GAUNTLET III	1200	2250		2250
GOBLINS			3995	3995
GOLDEN AXE	1200	2250		2250
GREMLINS 2	1200	2250	3900	
HEROQUEST	1700	2500	3900	3900
HEROQUEST EXPANSION	1700	2500		3900
IRON LORD	1200		3700	3700
KICK OFF	995	1495		1495
KICK OFF II	1200	2250	3995	3995
LEMMINGS			3900	3900
LONE WOLF	1200	2250	3850	
MANCHESTER EUROPA	1200	2450	3150	2850
MALIPITI ISLAND			3995	3995
MERCS	1200	2250		2250
MONACO GRAND PRIX	1200	2250		2250
NIGHTSHIFT	2850	3200	3990	3990
OCTUBRE ROJO	1200	2250	2250	2250
OH NO MORE LEMMINGS			2900	2900
PACK DINAMIC 92	1250	2500	4900	4900
PACK QUEST AND GLORY			5900	5900
PACK SUPER HEROES	2100	2900		3900
PACK WINNING TEAM	1900	3900		3900
PANZA KICK BOXING		2250	2500	2500
PITFIGHTER	1500	2500	3900	3900
PREDATOR 2	1200	2250	2250	2250
PREHISTORIK			2500	2500
PRO TENNIS TOUR II			3900	3900
R-TYPE II				3450
RAZAS DE NOCHE	1200	2250	2850	2850
ROBOCOP II	1350			2250
RODLAND	1500			3900
SHADOW DANCER	1200	2250		2250
STRIDER II	1200	2250		2250
STRIP POKER II DELUXE			995	3450
TERMINATOR II	1350	2250	2250	2250
THE SIMPSONS	1350	2250	2850	2850
TIP OFF			3995	3995
TURRICAN II	1200	2250		2250
W.C BOXING MANAGER	1200	2250	2850	2850
W.C SQUASH	1200	2450	3150	3150
WORLD CLASS RUGBY	1200	2450	3150	3150
WWF	1350	2250	2850	2850

LIBROS DE PISTAS

Drakkhen	1200	Larry	1200	Monkey Island	1200
Elvira II	1200	Larry V	1200	Shadow Sorcerer	1200
Heart o China	1200	Loom	1200	Space Quest IV	1200
Indy	1200	Maniac Mansion	1200	Todas Aventuras AD	3200
King's Quest V	1200	Monkey Island II	1200		

Envia este cupón a Mail VxC, Pº Santa Maria de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

Gastos de envío: PORTUGAL - 750 pts — RESTO CEE - 1000 pts

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... C.P. ....
MODELO ORDENADOR ....
Nº CLIENTE ....
☐ NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO
CONTRAREEMBOLSO

GASTOS ENVIO 250
TOTAL

ACCOLADE™

The best in entertainment software.™



¡ EL JUEGO DE AJEDREZ **MAS PODEROSO** DEL MUNDO !

GRANDMASTER CHESS TE DA ACCESO A UN NUEVO NIVEL DE EXPERIENCIA. ESTE INCREÍBLEMENTE PODEROSO PROGRAMA RETARÁ A TU MENTE Y SENTIDOS. GRÁFICOS SUPER VGA, EXQUISITO AJEDREZ Y SONIDO INCREÍBLE FIJAN EL ESCENARIO PARA UN JUEGO DESAFIANTE.

- GRÁFICOS SUPER VGA
- PERSPECTIVAS EN 3-D Y 2-D
- MENÚS DESPLEGABLES
- MÚLTIPLES NIVELES DE HABILIDAD
- OPCIONES CON CONTROL DE TIEMPO
- MÚLTIPLES TABLEROS DE AJEDREZ















SIÉNTATE AL VOLANTE DE CINCO POTENTES COCHES DE FÓRMULA 1. CORRE EN UN NÚMERO INFINITO DE CIRCUITOS QUE FÁCILMENTE PODRÁS CREAR. MODELA UN CIRCUITO COMPLETO, PARECIDO A LOS GRANDES EXISTENTES EN LA ACTUALIDAD. TAMBIÉN PODRÁS CONSTRUIR EL CIRCUITO DEL FUTURO. CREATIVIDAD, AUTENTICIDAD Y EMOCIÓN TOTAL.

VELOCIDAD EXPLOSIVA. NINGUNA LIMITACION.



